



Universidad Nacional Mayor de San Marcos

Universidad del Perú. Decana de América

Dirección General de Estudios de Posgrado

Facultad de Educación

Unidad de Posgrado

**Aplicación de Movie Maker (TIC) en el aprendizaje de
historia en los estudiantes del Instituto Superior
Pedagógico “Raúl Porras Barrenechea” de Jesús
María**

TESIS

Para optar el Grado Académico de Magíster en Educación con
mención en Docencia en el Nivel Superior

AUTOR

Edwin CÁRDENAS VARGAS

ASESOR

Dr. Carlos BARRIGA HERNÁNDEZ

Lima, Perú

2019



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Cárdenas, E. (2019). *Aplicación de Movie Maker (TIC) en el aprendizaje de historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico "Raúl Porras Barrenechea" de Jesús María*. Tesis para optar grado de Magíster en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior. Unidad de Posgrado, Facultad de Educación, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima, Perú.

HOJA DE META DATOS COMPLEMENTARIOS

CÓDIGO ORCID DEL ASESOR:

DR. CARLOS BARRIGA HERNÁNDEZ N° 0000000343184711

DNI: 10417129

UBICACIÓN GEOGRÁFICA:

Instituto Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”

Dirección: Av. Máximo Abril 513 - Jesús María, Jesús María, Lima

Coordenadas: latitud: -12.0714897, longitud: -77.0395432

RANGO DE AÑOS DE INVESTIGACION:

El rango de investigación se dio entre los años 2010 - 2016. La investigación nace de aquellas inquietudes y falencias de aprendizaje de historia en los estudiantes del I.S.P.P ‘Raúl Porras Barrenechea’ de Jesús María, lo que se evidencia en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje al realizar sus prácticas profesionales, ocurre que hay un ambiente de monotonía, aburrimiento y desmotivación por parte de los alumnos a su cargo, tal como se registra los instrumentos de evaluación en los anexos, como consecuencia de que los docentes practicantes no utilizan diversos medios modernos de enseñanza como es el caso del Movie Maker, generando esto un efecto inmediato de bajo aprendizaje en Historia.



UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS

Universidad del Perú, DECANA DE AMÉRICA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

UNIDAD DE POSGRADO

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE LA TESIS PRESENTADO POR EL GRADUANDO DON EDWIN CARDENAS VARGAS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA EN EL NIVEL SUPERIOR

En la ciudad de Lima, a los 15 días del mes de octubre de 2019, siendo la 12:00 a.m. se reunió en acto público en el Salón de Grados de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, el Jurado Examinador integrado por el Dr. MIGUEL INGA ARIAS (Presidente), Dr. CARLOS BARRIGA HERNÁNDEZ (Asesor de tesis), Dr. KENNETH DELGADO SANTA GADEA (Jurado Informante), Dra. NATALIA RODRIGUEZ DEL SOLAR (Jurado Informante) y el Mg. JUAN CARLOS CABREJOS RAMOS (Miembro de Jurado), para recepcionar la sustentación de la tesis titulada: **APLICACIÓN DE MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO RAÚL PORRAS BARRENECHEA DE JESÚS MARÍA**, que presenta don EDWIN CARDENAS VARGAS para obtener el Grado Académico de Magíster en Educación con mención en DOCENCIA EN EL NIVEL SUPERIOR.

Para el efecto, el Jurado Examinador tuvo a la vista el informe favorable del Jurado Informante integrado por el Dr. CARLOS BARRIGA HERNÁNDEZ (Asesor de tesis), Dr. KENNETH DELGADO SANTA GADEA (Jurado Informante), Dra. NATALIA RODRIGUEZ DEL SOLAR (Jurado Informante)

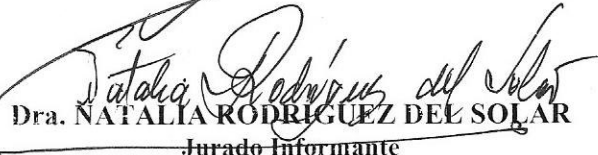
Después de haber escuchado la sustentación del graduando, el Jurado Examinador procedió a formular las preguntas reglamentarias y, luego de una deliberación en privado, decidió otorgarle el calificativo de:

Buena (15)

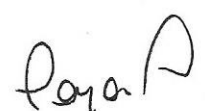
Como testimonio del acto que culminó a las 13:10 horas, cada uno de los miembros del Jurado Examinador procedió a suscribir el acta, para que se remita a las instancias correspondientes y se expida, previo trámite administrativo, el diploma que acredite a don **EDWIN CARDENAS VARGAS**, como Magíster en Educación con mención en DOCENCIA EN EL NIVEL SUPERIOR.


Dr. MIGUEL INGA ARIAS
Presidente


Dr. CARLOS BARRIGA HERNÁNDEZ
Asesor


Dra. NATALIA RODRIGUEZ DEL SOLAR
Jurado Informante


Dr. KENNETH DELGADO SANTA GADEA
Jurado Informante


Mg. JUAN CARLOS CABREJOS RAMOS
Miembro del Jurado

Dedicatoria

A mis padres por haberme apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que me ha permitido ser una persona de bien, pero más que nada, por su amor.

Agradecimiento

A la Universidad Nacional Mayor de San Marcos por su gran aporte a la sociedad.

Sumario

Portada	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Página del jurado	iv
Índice general	v
Lista de tablas	vii
Lista de figuras	x
Resumen	xi
Abstract	xiii
INTRODUCCIÓN	
CAPITULO 1: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. Situación problemática	2
1.2. Formulación del problema	4
1.3. Justificación teórica	5
1.4. Justificación práctica	5
1.5. Objetivos	6
1.5.1. Objetivo general	6
1.5.2. Objetivos específicos	6
CAPÍTULO 2: MARCO TEORICO	7
2.1. Marco filosófico o epistemológico de la investigación.	8
2.2. Antecedentes de investigación	11
2.3. Bases teóricas	17
CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	56
3.1. Operacionalización de las variables	57

3.2.	Tipificación de la investigación	59
3.3.	Estrategia para la prueba de hipótesis	62
3.4.	Población y muestra	63
3.5.	Instrumentos de recolección de datos.	64
3.6.	Tratamiento estadístico e interpretación de datos	66
 CAPÍTULO 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN		 68
4.1.	Análisis, interpretación y discusión de resultados	69
4.2.	Prueba de hipótesis	71
4.3.	Presentación de resultados.	83
 CONCLUSIONES		 90
RECOMENDACIONES		93
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS		95
ANEXOS		100

LISTA DE TABLAS

Tabla 1	Operacionalización de la variable independiente aplicación de las Movie Maker	57
Tabla 2	Operacionalización de la variable dependiente aprendizaje de los contenidos de Historia	58
Tabla 3	Identificación de los grupos de estudio	62
Tabla 4	Distribución de la población de estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.	63
Tabla 5	Distribución de la muestra de estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.	64
Tabla 6	Distribución de puntaje de acuerdo a las dimensiones de la variable aprendizaje de los contenidos de Historia.	65
Tabla 7	Valoración expresiva de la escala para los instrumentos de pretest y posttest	65
Tabla 8	Valoración expresiva de los niveles de calificación de notas para los grupos de control y experimental de acuerdo al instrumento de evaluación.	66
Tabla 9	Prueba de rangos de resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.	71
Tabla 10	Estadísticos de contraste U de Mann – Whitney de los resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico	72

Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Tabla 11	Prueba de rangos de resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	74
Tabla 12	Estadísticos de contraste U de Mann – Whitney de los resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	75
Tabla 13	Prueba de rangos de resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	77
Tabla 14	Estadísticos de contraste U de Mann – Whitney de los resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	78
Tabla 15	Prueba de rangos de resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	80

Tabla 16	Estadísticos de contraste U de Mann – Whitney de los resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	81
Tabla 17	Proceso estadístico del grupo de control antes y después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.	83
Tabla 18	Proceso estadístico del grupo de experimental antes y después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.	84
Tabla 19	Distribución de frecuencia de promedios del grupo de control antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.	85
Tabla 20	Distribución de frecuencia de promedios grupo de control después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.	86
Tabla 21	Distribución de frecuencia de promedios del grupo experimento antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.	87
Tabla 22	Distribución de frecuencia de promedios del grupo experimento después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.	88
Tabla 23	Pruebas de normalidad Kolmogorov-Smirnova para determinar la distribución de las variables de estudio.	89

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	El aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.	73
Figura 2	El desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	76
Figura 3	El desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	79
Figura 4	El desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.	82
Figura 5	Promedios del grupo de control antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.	85
Figura 6	Promedios grupo de control después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.	81
Figura 7	Promedios del grupo experimento antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia	82
Figura 8	Promedios del grupo experimento después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.	86

RESUMEN

Una buena educación involucra un proceso progresivo y preparación del docente, se debe pensar en las capacidades básicas para tal desarrollo: ser un profesional a carta cabal gracias a la formación integral recibida en la institución formadora que lo cobijó por el espacio de cinco años.

Un Instituto Superior Pedagógico se dedica a la formación de docentes de Educación Inicial, Primaria y Secundaria, esto implica la participación de directivos, docentes y estudiantes en una labor netamente formativa, constructiva y edificante para que en el futuro, la calidad del servicio educativo sea satisfactoria para la sociedad contribuyendo a su desarrollo y progreso.

El presente estudio, “Aplicación de Movie Maker para el aprendizaje de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado ‘Raúl Porras Barrenechea’ de Jesús María”, ha permitido encontrar respuestas a la inquietud por conocer con objetividad cuánto ha logrado esta institución en su labor formativa de futuros docentes, a conocer aspectos básicos sobre los procesos académicos que requieren el apoyo de las TIC y específicamente del programa Movie Maker.

Mediante la identificación del problema se evidencia la necesidad de que las nuevas generaciones de docentes conozcan y apliquen el Movie Maker para consolidar su aprendizaje en la asignatura de Historia.

Asimismo mediante la utilización de fuentes bibliográficas, se desarrolló las fundamentaciones de las variables de estudio de acuerdo a los autores utilizados.

De acuerdo al diseño causi – experimental se pudo demostrar el valor didáctico de Movie Maker, donde la población y muestra constan de 60 estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado ‘Raúl Porras Barrenechea’ de Jesús María.

En el trabajo de campo, se aplicó la prueba Pretest y Posttest y también se desarrollaron 4 sesiones de aprendizaje referidas a las culturas prehispánicas, actividades que fueron evaluados de manera inmediata. De esta forma, los datos recogidos de las “pruebas señaladas fueron tabulados y sistematizados en tablas estadísticas, figuras y sus respectivas interpretaciones”

Finalmente, se detallan las conclusiones sobre los objetivos logrados en el aprendizaje de Historia por los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico ‘Raúl Porras Barrenechea’; en donde además, se presentan algunas recomendaciones, la bibliografía y anexos al trabajo de investigación.

Mediante el presente trabajo de investigación he podido comprender la situación educativa en la que se encuentra los centros de formación superior, por lo que es importante el esfuerzo de los docentes para mejorar la calidad educativa peruana.

Palabras clave: Movie Maker, aprendizaje, Historia.

ABSTRACT

A good education implies a progressive process in teacher training, we must think about the basic capacities for such development: to be a full professional through the comprehensive training received in the training institution that sheltered him for the space of five years.

A Higher Pedagogical Institute is dedicated to the training of teachers of Initial, Primary and Secondary Education, this implies the participation of directors, teachers and students in a clearly formative, constructive and edifying work so that in the future, the quality of the educational service will be satisfactory to society contributing to its development and progress.

The present study, "Application of Movie Maker for learning History in the students of the Higher Pedagogical Institute Private 'Raúl Porras Barrenechea' of Jesús María", has allowed to find answers to the concern to know with objectivity how much this institution has achieved in its formative work of future teachers, to know basic aspects about the academic processes that require the support of the TIC and specifically of the Movie Maker program.

By identifying the problem, the need for new generations of teachers to know and apply the Movie Maker to consolidate their learning in the History subject is evident.

Regarding the bibliographic sources, the theoretical bases were organized according to the study variables and according to the authors used.

According to the causal - experimental design, the didactic value of Movie Maker could be demonstrated, where the population and sample consists of 60 students of the Private Pedagogical Institute "Raúl Porras Barrenechea" of Jesús María.

In the fieldwork, the Pretest and Posttest test was applied and also 4 learning sessions related to pre-Hispanic cultures were developed, activities that were evaluated immediately. In this way, the data collected from the indicated tests were tabulated and systematized in statistical tables, figures and their respective interpretations.

Finally, the conclusions about the objectives achieved in the learning of History by the students of the Higher Pedagogical Institute 'Raúl Porras Barrenechea' are detailed; In addition, some recommendations, the bibliography and annexes to the research work are presented.

Through this research I have been able to understand the educational situation in which the higher education centers are located, which is why the effort of teachers to improve the quality of Peruvian education is important.

Key Words: Movie Maker, learning, History

INTRODUCCIÓN

Tengo el alto honor de proponer a consideración de los Señores Miembros del Jurado de mi tesis Titulada: “APLICACIÓN DE MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO “RAÚL PORRAS BARRENECHEA” DE JESÚS MARÍA”, con la finalidad de optar el Grado Académico de Maestro en la mención de Docencia Universitaria.

Actualmente la incorporación de las tecnologías de información y comunicación han sido nuevos retos para el sistema educativo, provocando nuevos desafíos para las organizaciones educativas de nivel superior, es decir, estar a la vanguardia ante los nuevos cambios en los procesos de enseñanza aprendizaje, los nuevos cambios han permitido introducir nuevas herramientas tecnológicas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de acuerdo a las nuevas metodologías utilizadas, generando mejorar el aprendizaje de manera más constructiva donde los estudiantes sean protagonistas de su propio aprendizaje.

De acuerdo a las investigaciones realizadas la disponibilidad de variedades programas como el software Movie Maker ha tenido influencias significativas en el aprendizaje de los estudiantes, asimismo beneficiado a potenciar nuevos descubrimientos y la socialización entre estudiantes, por otro lado el desarrollo de las competencias digitales como el recurso digital Movie Maker, ha permitido ampliar sus conocimientos en cuanto al uso del software y los contenidos curriculares.

La naturaleza de la presente Tesis, se encuentra dividida en tres capítulos, coherentemente relacionados:

Capítulo I, se presenta el problema de investigación, donde se describe la situación problemática, formulación de interrogantes de la investigación, así

como la justificación teórica y práctica y los objetivos generales y específicos de acuerdo a las variables y dimensiones de estudio.

En el capítulo II, se presenta el marco teórico, marco filosófico o epistemológico de la investigación, antecedentes nacionales e internacionales de la investigación y las bases teóricas de acuerdo las variables de estudio y autores utilizados que sustentaron la investigación científica.

En el capítulo III, presenta el proceso metodológico y resultados, la definición de la población y muestra, la operacionalización de variables, así como las técnicas de recolección de datos. Dentro de la presentación de los instrumentos se detalla los análisis de fiabilidad y validez realizados para garantizar la calidad de los mismos; además, se presenta las técnicas de análisis de datos y los aspectos éticos contemplados.

En el capítulo IV, se presenta los principales resultados de la investigación, primero se describe los resultados en forma unitaria para luego contrastar cada una de las hipótesis formuladas.

En el capítulo V se discute los principales resultados de investigación; luego se analiza los resultados obtenidos de la teoría y de la experiencia directa, determinando los alcances de su validez; por consiguiente las conclusiones y recomendaciones.

Finalmente, las fuentes de información son incluidas, así como, los anexos, donde se contemplan los instrumentos desarrollados y validadas para cumplir con los objetivos.

CAPÍTULO 1: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Situación problemática

El conjunto de tecnologías que se concentran alrededor de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) es, sin duda, la innovación que más ha influido en el desarrollo de la “vida familiar, laboral y social a fines del siglo XX. Esta última centuria y los primeros años del siglo XXI, han sido extraordinariamente ricos en avances técnicos y científicos. Somos testigos del crecimiento pleno de tecnologías nuevas y decisivas, como la computadora, la electrónica, la robótica y los medios audiovisuales como la televisión, la comunicación satelital, etc. Por ello, el uso de estas nuevas tecnologías, han revolucionado el uso y la manipulación de la información, en la vida familiar, escolar, social y económica, y se han llegado a constituir, a la vez, en importantes vehículos de comunicación y de educación”

El “desarrollo de estas tecnologías en general, y de Movie Maker en particular, está teniendo una gran influencia en el ámbito educativo ya que constituyen una nueva herramienta de trabajo que permite aprendizajes más significativos y da acceso a una gran cantidad de información, además acerca y agiliza la labor de los docentes al fomentar la curiosidad científica y la creatividad de los estudiantes de todos los niveles educativos.”

En el Perú, durante el gobierno de Alejandro Toledo y en parte del actual, se ha tenido la previsión de alternar la educación clásica con la moderna en la que, el Movie Maker, ha entrado a tener espacios en la terminología y vida educativa, es así que a muchas Instituciones Educativas de Primaria y Secundaria se las ha dotado e implementado de equipos de

computación con la perspectiva de aprender su manejo mediante la aplicación de lenguajes especiales para el aprendizaje de determinadas áreas de desarrollo, lo que beneficia obviamente a los estudiantes en su transición a nuevos estratos culturales, lo que ameritará una educación de equidad, de modernidad y calidad.

El principal problema que se añade al uso de estas tecnologías, es que los docentes desconocen el uso de estos programas y que su uso requiere de cursos de capacitación de los mismos.

La investigación nace de aquellas inquietudes y falencias de aprendizaje de historia en los estudiantes del I.S.P.P 'Raúl Porras Barrenechea' de Jesús María, lo que se evidencia en el desarrollo de sus sesiones de aprendizaje al realizar sus prácticas profesionales, ocurre que hay un ambiente de monotonía, aburrimiento y desmotivación por parte de los alumnos a su cargo, tal como se registra los instrumentos de evaluación en los anexos, como consecuencia de que los docentes practicantes no utilizan diversos medios modernos de enseñanza como es el caso del Movie Maker, generando esto un efecto inmediato de bajo aprendizaje en Historia.

En este sentido, la aplicación de Movie Maker en el aprendizaje de historia, dentro de un marco de organización y funcionalidad, brindarán mayor dinámica al desarrollo de los contenidos educativos pues, mediante el uso de este que comprende el PowerPoint, videos y documentales, se podrá asegurar aprendizajes significativos con un margen que evidencie mejores niveles de éxito.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

¿De qué manera la aplicación del Movie Maker mejora el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María?

1.2.2. Problemas específicos

Problema específico 1.

¿De qué manera la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior?

Problema específico 2.

¿De qué manera la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) sobre el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Porras Barrenechea?

Problema específico 3.

¿De qué manera la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo sobre el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del referido Instituto Superior?

1.4. Justificación teórica

El modelo teórico del programa Movie Maker para incrementar la calidad del proceso enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado 'Raúl Porras Barrenechea' de Jesús María, de acuerdo a los principios educativos, lo que permite canalizar una acción comunicativa y crítica de los estudiantes mediante sesiones de manera secuenciada, a fin de fortalecer de manera significativa los conocimientos conceptuales.

1.5. Justificación práctica

El programa informático Movie Maker en su aplicación sistemática se convierte en un instrumento fundamental, moderno e innovador para lograr aprendizajes significativos de la asignatura de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado 'Raúl Porras Barrenechea' de Jesús María. Este programa constituye uno de los mejores recursos de formación, información, conocimiento e integración académica y pre profesional de los estudiantes. Además, es la vía para demostrar la calidad de su enseñanza y la calidad de los aprendizajes como la dualidad que contribuye en la mejor formación académica de los estudiantes para que posteriormente evidencien un buen desempeño profesional como docentes.

Podemos añadir que el dominio de este programa por parte del estudiante para identificar y resolver las dificultades más frecuentes del aprendizaje de la asignatura de Historia ha permitido desarrollar estrategias didácticas efectivas para su desarrollo personal y profesional.

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

Averiguar si la aplicación del Movie Maker mejora el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

1.6.2. Objetivos específicos

Objetivo específico 1.

Investigar si la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Objetivo específico 2.

Indagar si la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Objetivo específico 3.

Explorar si la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

2.1. Marco filosófico o epistemológico de la investigación

La entrada de las tecnologías de información y comunicación en las aulas educativas no solamente ha influido en la educación, sino que los docentes trabajen y se capaciten de manera constante para mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, asimismo se cree un ambiente motivador, considerando que las TIC son hoy en día un recursos didáctico que forman parte de la vida educativa diaria del estudiante y el docente. (Suárez, Almerich, Gargallo y Aliaga, 2010, p. 3).

Según Forum on Education Statistics (2002) se fundamenta que:

La “integración tecnológica es la incorporación de recursos tecnológicos y prácticas basadas en la tecnología en las rutinas diarias, el trabajo y la gestión de las escuelas. Las prácticas incluyen el trabajo colaborativo y la comunicación, la investigación basada en Internet, acceso remoto a la instrumentación, la transmisión y recuperación de datos basados en Internet, y otros métodos. Es importante que la integración se integre en la rutina, sin fisuras, y sea eficiente y efectiva en relación a las metas escolares y propósitos. (p. 75)”

En el “contexto educativo el concepto TAC (tecnologías del aprendizaje y del conocimiento) trata de reconducir el concepto de TIC hacia un uso más formativo y pedagógico, y con una connotación menos informática aunque incluyendo esta dimensión. De este modo, las TAC van más allá de aprender

meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento (Lozano, 2011, párr. 7). Por ello a continuación vamos a usar principalmente las siglas TAC, ya que entendemos que el uso de la tecnología que aquí revisamos es de carácter pedagógico.”

De “esta forma, por un lado, el rol del profesorado se verá afectado con la introducción de las TAC en su práctica docente, ya que las estrategias implementadas en situaciones convencionales de enseñanza ya no son satisfactorias. (Salinas, 2010). El cambio de un escenario tradicional del proceso de enseñanza-aprendizaje a un entorno tecnológico da lugar a una redefinición de sus tareas, donde las actitudes, la competencia y su formación muestran un dominio “sustancial en el proceso de adopción de la tecnología en su práctica docente (Newhouse, 2002). Por tanto, el profesor debe dejar de ser un instructor que domina los conocimientos, para convertirse en un asesor, orientador, facilitador y mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje” (Segura et al. 2007, p. 6).

Asimismo “el estudiante se ve modificado por el uso de herramientas tecnológicas, considerando una mayor motivación en el aprendizaje, proceso que permite el cambio de actitudes y enriquece el aprendizaje de los estudiantes a fin de afrontar la realidad.”

Para Salinas (2010). “Por tanto, el rol del alumno ya no es un mero reproductor de contenidos memorísticos sino que debe llegar a ser un usuario inteligente y crítico de la información, para lo que precisa aprender a buscar,

obtener, procesar y comunicar información y convertirla en conocimiento” (Segura et al., 2007, p. 6).

“Como vemos, estos cambios nos llevan claramente a un cambio de paradigma en la escuela y hacia una enseñanza de calidad, donde la motivación y la mejora de los resultados académicos estarán presentes (Pedró, 2011). La introducción de las TAC en la educación supone una serie de ventajas e inconvenientes que no se pueden obviar. A este respecto, Marqués (2011) señala las siguientes” ventajas:

“Respecto al alumnado, permite el desarrollo de la iniciativa del alumno, y ser partícipe del proceso de enseñanza, aprendiendo de sus propios errores, de la relación docente-alumno, y a través de un aprendizaje cooperativo.”

“Respecto al profesorado, son una fuente considerable de recursos educativos para la docencia y atención del alumnado, también es una oportunidad para utilizar las TAC en la evaluación y control del proceso de enseñanza-aprendizaje, una opción incluida en las recomendaciones de numerosos informes. Podemos mencionar también que esta herramienta facilita algo tan imprescindible como la investigación por parte de los docentes en el aula.”

Marqués (2011) “su “finalidad es llevar a los estudiantes y docentes, a sufrir una gran distracción y dispersión de la tarea principal. No llega a entrar

en la estructura de conocimientos del alumno, sumándose también una gran pérdida de tiempo. Podemos añadir que los recursos tecnológicos pueden suponer una verdadera adicción para el alumnado, y provocar aislamiento social en cuanto al resto de compañeros”....

2.2. Antecedentes de la investigación

Con la finalidad de establecer un marco teórico que refleje una verdadera relevancia en el proceso de investigación, se vio la necesidad de referir como antecedentes a trabajos de investigación previa que, tanto en el ambiente nacional como internacional, permitan visualizar la relevancia de las TIC en el desarrollo del aprendizaje.

2.2.1 Antecedentes nacionales

Paredes (2004), realizó la tesis titulada *Las tics en sus diferentes modalidades y su aplicación didáctica para el área de comunicación integral*. (Tesis de maestría), Universidad Peruana Unión, Lima – Perú, tuvo como objetivo general el nivel de incidencia de “las TICs en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los contenidos de Comunicación Integral. Esta aplicación, que se realizó con los alumnos de 5º grado de Educación Primaria de la Institución Educativa N° 2090 ‘Virgen de la Puerta’ de Los Olivos, plantea” la hipótesis en que a mayor aplicación de las TIC, entonces el aprendizaje de los contenidos de Comunicación Integral se incrementará en la misma proporción. Con una muestra de 120 alumnos, divididos en dos grupos, donde 60 del grupo experimental y 60 del grupo de control, se pudo comprobar que las TICs resultan ser una herramienta importante en la aplicación didáctica para

personas con problemas de aprendizaje; de tal manera que para la contrastación de la hipótesis se utilizó la Chi Cuadrada con el resultado de 5.29 en el área de aceptación frente a 1.06 del área de rechazo. Las principales conclusiones que se obtuvieron de esta investigación establece que: Las TIC constituyen un recurso didáctico eficiente y moderno cuya aplicación requiere de computadoras y de programas informáticos; el aprendizaje se incrementó en un 60% más que cuando se utilizan los métodos tradicionales. El impulso positivo motivó en los estudiantes el manejo de las computadoras en el proceso educativo.

Por su parte Araujo (2005), realizó la tesis titulada *Aplicación del Software educativo en la enseñanza de Lógico Matemática en Educación Primaria*, (Tesis de maestría), Universidad Inca Garcilaso de la Vega, tuvo como objetivo establecer la relación entre la aplicación organizada y sistematizada de los programas informáticos del Clic 3.0 y el Java Clic y la enseñanza de los contenidos de Lógico Matemática del 3º grado de primaria, donde formula la hipótesis en cuanto a que el uso del software educativo contribuye significativamente a logros satisfactorios en la enseñanza de Lógico Matemática. La muestra que estuvo conformada por los estudiantes de la I.E. N° 1226 'Francisco Bolognesi' de Vitarte, le permite establecer como principales conclusiones: El programa informático Java Clic es más eficaz para la enseñanza de Lógico Matemática porque permite evaluar las actividades y hacer un control en el uso del tiempo. Los alumnos del grupo experimental mostraron un incremento de 6 puntos más que el grupo de control, esto significa 17 frente a 11 respectivamente. El modelo para validar

la hipótesis fue el coeficiente de Pearson que estableció un resultado de 0.85 positivo.

Asimismo Mendoza (2007), realizó la tesis titulada *Estrategias didácticas innovadoras para el aprendizaje de Historia*, Tesis optar el grado de maestro en Problemas de Aprendizaje en la Universidad de San Martín de Porras, estableció como objetivo de la investigación el demostrar la aplicación de un conjunto de estrategias didácticas para lograr aprendizajes significativos en Historia. De esta manera, la hipótesis busca demostrar que las estrategias didácticas aplicadas por los docentes dentro de un marco de modernidad y eficiencia constituyen la base de la construcción de aprendizaje de los contenidos de Historia. Este estudio se realizó con los alumnos de 6º grado de Educación Primaria “con una muestra de 140 estudiantes divididos en dos grupos, 70 para el grupo experimental y 70 para el grupo de control, donde se aplicó el método cuasi experimental y para la contrastación de la hipótesis se requirió la aplicación de la Chi Cuadrada; obteniéndose las siguientes conclusiones: La estrategia de la progresión histórica fue la más eficaz para los contenidos de Historia; la estrategia” de ubicación para los contenidos de Geografía. La estrategia socio crítica para los contenidos de Educación Cívica y afines.

Finalmente Fernández (2013) realizó la tesis titulada *Desarrollo de competencias del área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes de 5to grado, nivel secundario – CEUNAP– distrito de San Juan Bautista -2013*. Tesis de grado de maestro en la Universidad Nacional de la Amazonía

Peruana, “tuvo como objetivo general determinar el nivel de desarrollo de las competencias en el área de Historia, Geografía y Economía en los estudiantes de 5to grado del nivel secundaria del Colegio Experimental anexo a la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana en el distrito de San Juan Bautista. La población” estuvo conformada por 120 estudiantes, utilizando la metodología de investigación transeccional, no experimental y correlacional donde, a través de un cuestionario de 50 reactivos, prueba la hipótesis que para una mejor enseñanza aprendizaje hay que innovar en diversos campos en la enseñanza, donde el estudiante pueda desenvolverse desarrollando las competencias del área correspondiente, donde le permita procesar información variada y actualizada, utilizando materiales de gran relevancia y con criterios argumentativos, empleando el estadístico del coeficiente de correlación de Pearson. Sus principales conclusiones son: La historicidad se da en el espacio como consecuencia de los eventos que solo el hombre puede realizar hechos y que solo los hechos del hombre crean la historia. Las competencias básicas para el aprendizaje de Historia son las cognitivas y las actitudinales. El aprendizaje de la Historia más se sustenta en la reflexión y criticidad que el estudiante elabora como una síntesis de los hechos del hombre como ser creador de la Historia.

2.2.2. Antecedentes internacionales.

De acuerdo a Mirete (2014), realizó la tesis titulada *TIC y enfoques de enseñanza y aprendizaje en Educación Superior*. Tesis optar el grado de Doctorado en Psicología en la Universidad de Murcia, España, tuvo como objetivo conocer y analizar los “enfoques de enseñanza y aprendizaje de

docentes y discentes en el contexto universitario, así como la inclusión de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje que se están llevando a cabo en dicho contexto. Para ello se han empleado como indicadores los enfoques de enseñanza y aprendizaje y la competencia” digital (aptitud, conocimiento y uso de las tecnologías), de profesores y estudiantes, concluyendo que los instrumentos empleados para la realización de esta investigación, con las limitaciones que abordaremos en el apartado correspondiente, son válidos y fiables. En consecuencia, los datos obtenidos tras la aplicación de los mismos son adecuados para dar respuesta a los objetivos propuestos en la presente tesis doctoral, cuyas conclusiones empíricas más relevantes exponemos a continuación. Por otro lado, encontramos que la mitad de los estudiantes afirman tener un conocimiento alto de TIC, independientemente de la variable moderadora analizada, aunque, al igual que ocurre en el caso de la actitud, los alumnos de tercer curso tienen un conocimiento significativamente superior al de los estudiantes de los otros dos cursos, y las emplean en mayor medida que los alumnos de primero. Entre los diversos grupos de edad también encontramos diferencias en torno al nivel de conocimiento de TIC, al igual que sucede a nivel de uso. Es decir, los estudiantes de menor edad tienen un conocimiento más elevado y hacen un uso superior de las TIC que los mayores de 25 años, mientras que los que tienen entre 21 y 22 años, son los que más conocen y más emplean las TIC en comparación con el resto de estudiantes.

Irigoyen (2014), realizó la tesis titulada *Las “TIC y su aplicación a la enseñanza de la Historia*. Universidad de Valladolid, España, concluye que

mediante los recursos TIC en la asignatura de Historia aumenta considerablemente la motivación de los alumnos, desarrollando competencias no solo del ámbito digital, sino también del social y científico, asimismo mediante la elaboración de unidades didácticas relacionados a la Historia mediante la utilización de recursos TIC de acuerdo a los objetivos, contenidos y criterios recogidos en el BOCYL a fin de establecer una nueva metodología de enseñanza, “con la finalidad de innovar” manipular e investigar. Se “trabaja la alternativa de evaluación mediante el proceso de examen, ofreciendo la exposición “como modelo de evaluación, en las sesiones desarrolladas, en donde el alumno desarrolla mayor número de” competencias. Este “TFG también persigue como objetivo unir el inglés a la asignatura de Historia y aplicación de las TIC, fomentando el bilingüismo. Por otro lado ha mejorado la competencia” comunicativa lingüística, ampliando la capacidad de desarrollo del ser humano. En cuanto a su elaboración cabe destacar que ha sido realizado mediante un esfuerzo constante, buscando motivación tanto para el autor como para los futuros lectores.””

Para Herrera (2013), en su tesis titulada *El análisis psicosocial de obras literarias con apoyo de la TIC en el aprendizaje de la Historia*. “Tesis para optar el Grado de Doctora en la Universidad de Córdoba, España, tuvo como objetivo Determinar la influencia del taller de Aprendizaje de la Historia Moderna y Contemporánea de Venezuela a través del análisis psicosocial de obras literarias con apoyo de las TIC: una estrategia interdisciplinar en la percepción que tienen los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación Integral de la UNA, que ejercen la docencia, acerca del aprendizaje de la”

Historia. Se concluye “que el taller de Aprendizaje de la Historia Moderna y Contemporánea de Venezuela a través del análisis psicosocial de obras literarias con apoyo de las TIC: una estrategia interdisciplinar influyó en la percepción acerca del aprendizaje de la Historia y en los conocimientos acerca de la misma que tienen los estudiantes de la carrera Licenciatura en Educación integral de la UNA, que ejercen la docencia. Se observó que aun cuando las discusiones acerca de la relación del pasado con el presente generaron la mayor participación de los estudiantes, en su mayoría, se cohibieron de expresar por escrito todo que habían expresado oralmente.”

2.3. Bases teóricas.

2.3.1. Movie Maker.

Windows Movie Maker 2012 es el programa de edición de vídeo que Windows incorpora en su sistema operativo creado por Microsoft que contiene ciertas características como efectos, transiciones, títulos o créditos, pista de audio, narración cronológica, etc.”

“Windows Movie Maker 2012 es la aplicación estrella de la suite Windows Essentials 2012. Se trata de una herramienta de edición de vídeo elemental pero muy potente, y la versión 2012 (16) cuenta con novedades excepcionales: Estabilización de vídeo con vista previa - Grabación de narraciones audio - Énfasis y reducción de volumen - Descarga de banda sonora gratis - Codec MP4/H.264 integrado - Texto con bordes (resaltado) - Usar vídeo como audio - Autoguardado de proyectos”

“Muchas de estas funciones de Windows Movie Maker 2012 aprovechan la aceleración por hardware del ordenador. Más en concreto, la estabilización de vídeos, increíblemente útil para mejorar grabaciones movidas, se ve muy beneficiada por el uso de la GPU.”

Objetivos Movie Maker.

Constituyen objetivos del uso de Movie Maker:

- Contribuir a mejorar el sistema educativo mediante uso de herramientas tecnológicas.
- Permite mejorar las capacidades comunicativas.
- “Desarrollar y proveer a la comunidad educativa sistemas de información con recursos especializados en las TICs, para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, apoyando la democratización del acceso a Internet y otras TICs y promoviendo la actualización tecnológica y operativa de los sistemas de información que se implementen”
- “Promover el acceso, la capacitación y el perfeccionamiento de los docentes con fines educativos”
- “Propiciar la eficiencia en el proceso de administración de la educación mejorando los resultados y reduciendo los costos de operación”
- Potenciar a los actores del proceso educativo y hacerlos más creativos, comunicativos, mejor preparados y más capaces como individuos. Esto incluye tanto a estudiantes y docentes, como al resto de los actores involucrados.

Con relación a los objetivos de la aplicación de la tecnología deben concentrarse alrededor de:

- Mejorar la calidad de la educación.
- Preparar a estudiantes, profesores e instituciones para un mundo altamente competitivo y globalizado.
- Administrar eficientemente las Instituciones Educativas y el proceso educativo.

Importancia de Movie Maker

La importancia de Movie Maker en la educación, se encuentra en su facilidad de uso en la creación de videos educativos y la sencillez para generar conocimiento a través la informática y sus aplicaciones.

- “Optimiza el manejo de la información y el desarrollo de la comunicación”.
- “Posibilitan el aprender haciendo, desarrollando la iniciativa, el trabajo colaborativo y el aprender comunicándonos”.
- “Apoya en las actividades de aprendizaje para la construcción de nuevos conocimientos.”

Funciones generales Movie Maker.

- “Normar y regular el proceso de integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso educativo, en concordancia con estándares internacionales y las políticas educativas”.

- “Promover, planificar, diseñar y ejecutar acciones destinadas a la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación en el proceso educativo”.
- “Fomentar y desarrollar investigaciones e innovaciones para la integración de las Tecnologías de Información y Comunicación a la educación peruana, de manera articulada con las dependencias del Ministerio de Educación responsables de la formulación del Currículo”
- “Desarrollar y proveer a la comunidad educativa de un Sistema de Información con recursos especializados en las Tecnologías de Información y Comunicación para mejorar la calidad tanto del proceso de aprendizaje como el de enseñanza”.
- “Desarrollar y sostener un sistema de capacitación para el aprovechamiento pedagógico de las Tecnologías de la Información y Comunicación”
- “Articular y coordinar acciones intersectoriales y con otros organismos que permitan ampliar la cobertura de los servicios educativos con Tecnologías de Información y Comunicación”
- “Ampliar la cobertura de los servicios educativos principalmente en las zonas más pobres y alejadas con programas de educación a distancia y promover el desarrollo de redes educativas que hagan uso de las Tecnologías de Información y Comunicación”

Reseña histórica de Movie Maker.

Windows “Movie Maker se introdujo por el año 2000 con Windows ME, pero sufrió de comentarios inapropiados debido a su modesto conjunto de

características en comparación con el producto Movie en Apple Macintosh, de un año de" edad.

La "versión 1.1 fue incluida en Windows XP un año más tarde incluyendo un soporte para la creación de DV, AVI y WMV 8 pero este no puede utilizarse en Windows ME, por lo que la versión 2.0 fue liberada como una actualización gratuita en noviembre del 2002 y añadió una serie de nuevas características. La versión 2.1, una actualización menor, se incluye en Windows XP" Service Pack 2.

Windows "XP Media Center Edition 2005 presentó una nueva versión de Windows Movie Maker 2.5 con más transiciones y el apoyo a la grabación de DVD. Una versión PMA se incluyó en algunos SetUp de Windows 'Longhorn' (ahora llamado Windows Vista), pero fue eliminado en el desarrollo de restablecimiento."

En "Windows Vista, Windows Movie Maker se ha actualizado a la versión 6 para que coincida con el número de versión del sistema operativo. El SDK, sin embargo, se refiere a ella como la versión 3.0 siendo incluida en todas las ediciones, con la excepción de Windows Vista Starter. Una versión de alta definición se incluye en las ediciones Home Premium y Ultimate de Windows Vista."

La "versión Windows Vista incluye alrededor de 20 nuevos efectos, algunas nuevas transiciones y el apoyo al formato DVR-MS. La televisión de alta definición en las ediciones Home Premium y Ultimate de Windows Vista

incluye soporte para la captura de videocámaras HDV. La captura de asistente de creación de DVR-MS tipo de archivos HDV cintas. Sin embargo, la versión Windows Vista de Windows Movie Maker ya no soporta la importación de vídeo desde una fuente de vídeo analógica como un VCR o de una cámara” web.

Todas “las versiones de Windows Vista requerían hardware de píxel shader. Algunos sistemas podrían no ser capaces de ejecutar la versión más reciente; por lo tanto, Microsoft también libera una actualización de versión 2.6 para Windows Vista en el centro de descarga de Microsoft. Esta versión requiere la versión Windows Vista de Windows Movie Maker para estar presentes, pero permite el uso de Windows Movie Maker en sistemas en los que la versión Windows Vista no puede ser ejecutada. A pesar de que requiere el instalador de Windows Vista, Windows Movie Maker 2.6 no es compatible con” Windows XP.

En “Windows 7, Windows Movie Maker no viene preinstalado en el sistema operativo, puesto a la disposición del público en un paquete gratuito llamado Windows Live Essentials también cambiando Windows Movie Maker a Windows Live Movie” Maker.

El “ciclo de vida de Windows Essentials 2012 terminó en enero de 2017, unos cinco años después de su lanzamiento. A las pocas semanas se retiraron las descargas. Las versiones anteriores, las últimas compatibles con Windows XP (Windows Live Essentials 2009) y Windows Vista (Windows Live Essentials 2011) respectivamente, dejaron de estar disponibles mucho tiempo

antes. Estos dos sistemas operativos de Microsoft finalizaron sus correspondientes ciclos de vida en abril de 2014 y 2017.”

Windows Movie Maker podría renacer como UWP, Microsoft está poniendo un especial esfuerzo en portar la mayoría de sus aplicaciones a la nueva plataforma UWP de Windows 10. Aunque, por el momento, no hay nada confirmado, es muy probable que en los próximos meses veamos cómo Microsoft confirma el renacimiento de Windows Movie Maker como una aplicación UWP, disponible a través de la propia tienda de aplicaciones para todos los usuarios.

Versiones de Movie Maker

- 2000 Windows Movie Maker 1.0 en Windows Me
- 2001 Windows Movie Maker 1.1 en Windows XP
- 2002 Windows Movie Maker 2.0 para Windows XP
- 2004 Windows Movie Maker 2.1 en Windows XP SP2
- 2004 Windows Movie Maker 2.5 en Windows XP Media Center Edition 2005
- 2006 Windows Movie Maker 2.6 para Windows Vista
- 2007 Windows Movie Maker 6.0 en Windows Vista
- 2009 Windows Movie Maker (Wave 3)
- 2011 Windows Movie Maker (Wave 4)
- 2012 Windows Movie Maker (Wave 5) (Windows 8.1)
- 2012 – 2017 Windows Movie Maker (Windows 10)

Hay “que elegir la versión que mejor se adapte a nuestras necesidades. Escojamos la opción que escojamos, el programa nos permite, al igual que al capturar, elegir el formato que deseemos. Tal y como se especifica en la captura, habrá que tener en cuenta cuales van a ser las condiciones de recepción final. Es decir, como lo van a ver los espectadores: en un ordenador, en la pantalla de una televisión, en Internet, etc. También deberemos tener en cuenta qué formato seleccionamos previamente para capturar las imágenes. Lo ideal sería exportarlo en el mismo formato o en un formato de calidad inferior. Si lo hacemos al revés, la película perderá” calidad.

El Movie Maker en el sistema educativo

El uso del Movie Maker “en la educación puede fomentar el aprendizaje y desarrollo personal, en un marco mucho más flexible que los niveles educativos existentes. El tipo de aprendizaje desarrollado dependerá del sentido y supuestos epistemológicos en que se base el modelo de enseñanza, lo que hace a la enseñanza mediante el Movie Maker no diferenciarse especialmente de cualquier otro sistema de enseñanza en ese aspecto.”

Movie Maker se puede usar en diferentes aspectos de la vida cotidiana como:

- Procesos: “El sufragio virtual, la identificación digital a través de la pupila o de la huella digital.”
- Métodos: “Los tecnológicos como el método de la línea de montaje en las fábricas.”
- La “teoría de las colas que sistematizan la atención al público en algunos bancos, métodos estadísticos para toma de decisiones.”

- Organizaciones: “La reingeniería, las creadas para estandarizar operaciones.”

Hoy en día se viene desarrollando de manera competitiva, tanto en el ámbito educativo y comercial el uso de nuevas herramientas tecnológicas, como: La video-conferencia, páginas Web y correo electrónico relacionados a la información y comunicación promoviendo la creación de incontables comunidades educativas.

La “sociedad de la información en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo, y por supuesto, también hacen sentir su influencia en el ámbito de la educación infantil”

Las “nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de ‘desaprender’ muchas cosas que ahora se hacen de otra forma o que simplemente ya no sirven. No tienen el sustento experiencial de haber vivido en una sociedad ‘más estática’ (como la de décadas anteriores). Para las nuevas generaciones el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día, es lo” normal.

Obviamente “la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello, es importante la presencia en clase de la

computadora (y de la cámara de video y de la televisión) desde los primeros grados, como un instrumento más, que se utilizará con propósitos diversos: lúdicos, informativos, comunicativos, instructivos, etc. Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus” padres.

Fundamentos teóricos de Movie Maker

Fundamento pedagógico. Lourenço Filho (1897 – 1970) refería que la pedagogía es un conjunto de doctrinas y principios que une teoría y práctica para la conducción del niño hacia la adquisición de conocimientos.

En cuanto nos referimos a la estructura teórica de Movie Maker, aplicado a la pedagogía, éste nos permite planificar, ejecutar y evaluar las experiencias que vive el educando al manejar los programas informáticos. Esto quiere decir que en el plano teórico, se sigue un conjunto de reglas que asignan un contenido conceptual relacionándolo luego con la práctica a través de la observación y la experimentación. En la parte práctica interviene el docente, el soporte físico (hardware) y el programa informático de Movie Maker.

Con relación al aprendizaje de los contenidos de Historia, cuando se utiliza Movie Maker es necesario analizar de qué manera las características de este medio pueden ofrecer un tipo de aprendizaje diferente o complementario al que aparece en otras situaciones en las que no se utiliza algún medio informático. Así, es necesario considerar que el conocimiento

viene mediado por la utilización de diferentes medios simbólicos y que esta mediación:

Considere la actividad del alumno como elemento central de la situación de aprendizaje de Historia.

- Analice las potencialidades del uso de Movie Maker.
- Combine las tareas informáticas con las no informáticas.
- Utilice la computadora partiendo de aprendizajes específicos.
- Favorezca el intercambio y la discusión entre los educandos.
- Enriquezca el aprendizaje de Historia al exigir una explicación de los conocimientos.

Fundamento didáctico. Implica la incorporación de distintas tecnologías en educación (TIC) para la aplicación de estrategias de enseñanza y formas de uso adecuado que posibiliten mejores vínculos con el conocimiento.

Matos, Pedro (2002, p. 92) señala que el fundamento didáctico de Movie Maker, se sustenta en la aplicación adecuada y oportuna de las estrategias didácticas que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica a través del uso de Movie Maker.

La intencionalidad a partir de la cual un docente selecciona una determinada estrategia didáctica siempre debe concordar de manera explícita y manifiesta con el programa informático de Movie Maker formulado en su planificación para determinada área de desarrollo, en nuestro caso, la asignatura de Historia. Con esto se quiere subrayar la idea de que las

acciones pedagógicas explícitas y otras implícitas, que el docente utiliza el Movie Maker en el aula, responden necesariamente a intenciones pedagógicas propiamente dichas.

Fundamento tecnológico. La tecnología, lo señala Ander Egg (2003, p. 246), 'es el uso y aplicación sistemática y articulada del conocimiento científico y de técnicas prácticas, con el fin de lograr resultados específicos y alcanzar metas pre-establecidas en orden a la transformación de la realidad'. A diferencia de la técnica que es sólo un conjunto de reglas empíricas, la tecnología aplica los conocimientos teóricos y el método científico, utilizando procedimientos más o menos estandarizados para lograr un objetivo o resultado predeterminado. Se trata, pues, de un comportamiento deliberado y racionalizado que busca una mayor eficiencia al logro de determinados objetivos.

La tecnología educativa es entendida como un conjunto de componentes que anhelan que los aprendizajes sean más efectivos, para ello un medio moderno y muy eficaz es el Movie Maker.

Esto es posible, según Mario Bunge (2000, p. 84), si 'los programas informáticos son compatibles con la ciencia coetánea y controlable por el método científico y si se emplea para lograr cambios sustantivos en el comportamiento de los alumnos'. Debemos precisar que el Movie Maker por ser una tecnología nueva comparte mucho del método científico como una

investigación operativo-conceptual (llamada tecnologías informáticas).

En “la aplicación de Movie Maker en el aula, se parte de que el conocimiento supone siempre una mediación simbólica para su codificación y para su tratamiento y, por tanto, cada medio simbólico (lingüístico, matemático, icónico, gestual, informático) aporta sus especificaciones en los procesos del conocimiento y el aprendizaje. Por ejemplo, utilizar un vídeo para enseñar la cultura Chavín, tiene consecuencias diferentes que un discurso lingüístico o una notación específicamente abstracta.”

En “este sentido el uso de Movie Maker en la enseñanza reside precisamente en la aportación que pueden hacer estos instrumentos al modificar algunos procesos cognitivos responsables del aprendizaje como son: el énfasis en la manipulación de los símbolos, las actividades que exigen cierto rigor y precisión, la necesidad de planificar, organizar acciones, el énfasis en la traducción de la notación simbólica a otra, el fomento de las” actividades metacognitivas.

Condiciones para trabajar el Movie Maker

Mejor “calidad para reproducir en el equipo. Esta opción está pensada para capturar, editar y publicar vídeo en el ordenador y visionarlo directamente desde el disco duro. El tamaño de pantalla será de 320 x 240 píxeles, es decir, que no ocupará el total de la pantalla del ordenador. El programa nos informa de lo que ocupará cada minuto de vídeo que capturemos (3MB), así como del espacio que nos queda en el disco duro para tal operación.”

“Formato de dispositivo digital. Permite mantener la calidad de la grabación original. El formato de compresión AVIDV es el que usan las cámaras de vídeo digital. Corresponde al formato PAL, es decir, 720 x 576 píxeles de pantalla y una frecuencia de 25 fotogramas por segundo.”

Esta “es la opción que nos permite trabajar con mayor calidad. Además, podremos almacenar el trabajo final en una cinta de vídeo DV (Master) y así poder recuperarlo y editarlo de nuevo cuando queramos.”

Utilizar para internet.

También “podemos escoger entre o tras posibilidades, la mayoría de ellas pensadas para Internet. Mediante el desplegable, podemos ver los detalles de cada una de las configuraciones y el tamaño que ocupará el vídeo. Al escoger entre estas opciones, habrá que tener en cuenta las condiciones de conexión de la que disponen los receptores de nuestro vídeo, para adecuarlos lo más posible a” éstas.

Una “vez elegida la configuración del vídeo, el programa nos consulta el método de captura, es decir, si queremos capturar todo el material de la cinta o deseamos elegir manualmente los fragmentos que nos interesan. En caso de querer escoger solamente algunos fragmentos (clips de vídeo), el programa nos permite controlar la cámara, mediante los típicos controles de vídeo (play, stop, pausa, etc.) para poder acotarla” captura.

Hay “que tener en cuenta que las cámaras de vídeo domésticas no están pensadas para ser usadas como magnetoscopio y el uso reiterado de

los comandos de paro, retroceso y puesta en marcha puede dañar los sistemas de arrastre de la cámara. Si tenemos que usar muchos fragmentos de una cinta, quizá es una buena opción capturar toda la cinta y luego desecharlos fragmentos que no queramos.”

Ordenar “el proyecto. Una vez que tenemos todo el material que necesitamos, resulta útil ordenar lo antes de empezar a montar. Mantener ordenado un proyecto nos simplificará el trabajo posterior, ya que grandes cantidades de información podrían llegar a ser demasiado difíciles de manejar. Hay varias operaciones que podemos realizar para ordenar un proyecto. Ninguna es obligatoria, así que si tenemos poco material para montar, podemos saltarnos estos” pasos.

Crear “colecciones. Con el botón derecho del ratón sobre el panel de colecciones, podemos crear carpetas y subcarpetas que nos ayudarán a mantener el proyecto ordenado. Una vez creadas, arrastramos los elementos a cada carpeta.”

Finalizar “el vídeo. Una vez finalizada la edición, tenemos un proyecto que debemos convertir en película. Todo lo que hemos hecho hasta ahora es dar instrucciones al programa para que gestione los clips de vídeo y música que tenemos.”

2.3.2. Aprendizaje del contenido de historia.

La Historia

La Historia es el acontecer, la dinámica y el desarrollo de la humanidad, desde su origen como especie hasta el presente, es la suma de todas las

historias posibles, el acontecer de la vida dinámica; de tramas de problemas entrelazados, mezclados, de acciones, ideas, creencias, valores, arte y cultura ocurridos lenta o violentamente a través del tiempo y espacio determinados.

“La Historia es una Ciencia Social que tiene como objetivo de estudio los acontecimientos más significativos y trascendentales de la humanidad, con la finalidad de obtener valiosas enseñanzas que sirven de orientación en la vida presente de los pueblos y su proyección hacia metas de bienestar y justicia.”

Las concepciones de la Historia en el tiempo

Es muy amplio y no puede limitarse sin más a lo que proporciona dinero, aumenta la productividad o eleva nuestro nivel social. Es proverbial el enfado de los montañeros cuando se les hace una pregunta similar. ¿Por qué emplean su tiempo libre subiendo a las montañas?, supone sudores, esfuerzos, privaciones, a veces graves peligros, al fin para nada. El montañero por regla general, no busca minerales preciosos en las cumbres. Acude a la montaña por la montaña misma, por la gloria de alcanzar la cumbre, de respirar aire purísimo de las alturas o de contemplar desde el risco casi inaccesible un paisaje alucinante.

Maurice Herzog, el conquistador del Annapurna, hombre culto, gran escritor y ensayista y más tarde Director General de Juventud y Deportes en Francia, supo dar respuesta convincente ‘¿Por qué subimos a la montaña? ¡Porque están allí!’. En este sentido, también los historiadores podríamos sentirnos tentados a contestar a los que nos preguntan el porqué de nuestra

ciencia: '¡Porque están allí!'. Allí, en las lejanías del tiempo, perdidos los datos en las viejas piedras milenarias, en ladrillos grabados medio enterrados en el desierto, en templos ruinosos escondidos entre la floresta de la selva, en las alturas cumbres de los Andes donde era casi imposible la existencia del hombre o enterrados por el Nilo, en pergaminos descoloridos o en lejanos polvorientos de nuestros archivos, están las esperanzas, los temores, las pasiones, los ideales de los hombres como nosotros que vivieron , gozaron, sufrieron y murieron. Algo superior a nosotros nos impulsa a tomar contacto con ellos, la única forma de contacto posible a través de la barreira del tiempo: el contacto histórico: 'Soy hombre y nada que sea humano me resulta ajeno', decía Terencio. La Historia es la ciencia de la vida del hombre sobre la tierra, nos dice continuamente algo que es nuestro y de lo cual no podemos prescindir sin perder en cierto modo conciencia de nosotros mismos.

Herodoto, como el Padre de la Historia los considera humanísticamente en cuantos actos de seres humanos que tuvieron sus motivos para obrar del modo en que obraron.

El gran historiador Marc Bloch, afirmaba que la Historia es no solo útil, sino necesaria, porque el hombre es un 'ser histórico', Karl Jaspers decía que la Historia es 'cuestión de vida'.

Henri Marrou "afirma que 'la Historia es el conocimiento del pasado humano, pero es pasado en la medida en que lo conocemos. La historia es

inseparable del historiador, es decir que no hay historia sin historiador, si no son hechos muertos. Sin documentos, el historiador no puede hacer historia.

Para Edward Hallett Carr, 'la historia es un proceso entre el historiador y los hechos, entre el pasado y el presente, entre la sociedad de ayer y la de hoy'.

"Lucien Febvre, nos dice que la Historia es, por definición, absolutamente social, eminentemente social: Organizar el pasado en función del presente eso es lo que podría denominarse la función social de la historia.

Por "su parte Tuñón de Lara ha preferido considerar la historia como un elemento necesario para el desarrollo colectivo de un pueblo la comprensión del pasado es el entendimiento del presente, ya que si un pueblo no ha comprendido su pasado y no sabe cómo y por qué ha llegado a ser lo que es, ese pueblo no podrá prever ni afrontar el porvenir."

El gran "Miguel de Cervantes Saavedra nos dejó su concepto donde 'la historia es émula del tiempo, depósito de las acciones, testigo de lo pasado, ejemplo y aviso de lo presente, advertencia de lo por venir. Y a los historiadores les dejó algunas palabras también, donde señala que 'deben ser puntuales, verdaderos y nada apasionados, y que ni el interés ni el miedo, el rencor ni la afición, no les hagan torcer del camino de la verdad, cuya madre es la historia."

René Descartes considera que 'la Historia era asunto sólo bueno para políticos y guerreros'; en cambio Francois Marie Arouet, más conocido como

Voltaire dice, indica que 'la historia rompe con el esquema de relato con el cual venía trabajando y se sustituye el relato por la explicación de los hechos'.

Para Juan Brom, considera a la historia como el proceso de indagación del pasado.

Miguel Ángel Gallo menciona que 'la historia se entiende por una serie de acontecimientos pasados y presentes'.

"Carlos Marx considera a la historia como parte del conocimiento, se divide en otras estructuras regionales: economía, ideología, jurídico y político.

"Pierre Vilar señala que la investigación histórica es el estudio de los mecanismos que vinculan la dinámica de las estructuras - es decir, las modificaciones espontáneas de los hechos sociales de masas - a la sucesión de los acontecimientos - en los que intervienen los individuos y el azar, pero con una eficacia que depende siempre, a más o menos largo plazo, de la educación entre estos impactos discontinuos y las tendencia de los hechos de masas".

"Josep Fontana indica que es un conjunto de métodos cuya finalidad principal es la de ayudar a los hombres a que, a través del desciframiento de su pasado, comprendan las razones que explican su situación presente y las perspectivas de que deben partir en la elaboración de su futuro".

En “síntesis, la Historia debe su nombre al concepto que utilizaban los griegos para denominar a la persona que ve algo, el testigo. Así pues, la Historia venía a ser para los antiguos griegos el testigo de los acontecimientos humanos pretéritos y presentes””

“La “historia del Perú la hacen los pueblos con sus acciones; y el desarrollo histórico se da en espiral con avances y retrocesos. En este proceso siempre se mantiene un hilo que le da unidad y continuidad en el tiempo y que viene desde nuestras raíces, permaneciendo siempre en constante dinámica en la perspectiva de un porvenir superior”

Etimología

La “palabra historia deriva del griego ἱστορία (léase historia, traducible por investigación o información, conocimiento adquirido por investigación), del verbo ἵστορεῖν (investigar). De allí pasó al latín historia, que en castellano antiguo evolucionó a estoria (como atestigua el título de la Estoria de España de Alfonso X el Sabio, 1260-1284), y se reintrodujo posteriormente en el castellano como un cultismo en su forma latina” original.

Se “pueden encontrar usos de ἵστωρ en los himnos homéricos, Heráclito, el juramento de los efebos atenienses y en las inscripciones beocias (en un sentido legal, con un significado similar” a “juez” o “testigo”). “El rasgo aspirado es problemático, y no se presenta en la palabra cognata griega εἶδομαι (aparecer). La forma ἵστορεῖν (inquirir), es una derivación jónica, que se expandió primero en la Grecia clásica y más tarde en la civilización helenística”

Características de la Historia.

La Historia tiene las siguientes características:

- Es una Ciencia Social porque el protagonista es el hombre como objeto y sujeto de estudio, y porque el hombre es un ser social.
- “Es selectiva porque va referida a los hechos más importantes que se generan en una sociedad, y esto porque la Historia como ciencia obra en función de estructuras y coyunturas que debidamente eslabonadas van a constituir las bases para el desarrollo social.”
- Es “irreversible porque los hechos no pueden volver a repetirse en las mismas circunstancias y bajo las mismas condiciones y modalidades”
- Es “temporo-espacial porque los hechos históricos se dan en un tiempo y en un espacio determinado.”
- Es “prospectiva porque los proyecta hacia el presente y el futuro en un afán formativo y ejemplificante para las generaciones más jóvenes.”

Fines educativos de la Historia

La “Historia, más que maestra de la vida, como la definiera Heródoto, es un conocimiento que suele utilizarse como justificación del presente. Las sociedades se valen de la historia para legitimar las acciones políticas, culturales y sociales, y ello no constituye ninguna novedad.”

La “presencia de la Historia en la educación se justifica por muchas y variadas razones. Además de formar parte de la construcción de cualquier perspectiva conceptual en el marco de las Ciencias Sociales, tiene un interés propio y autosuficiente como materia educativa de gran potencialidad

formadora. El estudio de la Historia puede servir en la educación para la consecución de los siguientes” objetivos:

Facilitar “la comprensión del presente. No hay nada en el presente que no pueda ser comprendido mejor a través del pasado. La historia no tiene la pretensión de ser la única disciplina que intenta ayudar a comprender la actualidad, pero puede afirmarse que, con ella, la comprensión del presente cobra mayor riqueza y relevancia.”

Preparar “a los alumnos para la vida adulta. La Historia ofrece un marco de referencia para entender los problemas sociales, evaluar la importancia de los acontecimientos diarios, interpretar la información; en definitiva, para vivir con plena conciencia ciudadana.”

“Despertar el interés por el pasado. Historia no es sinónimo de pasado. El pasado es lo que ocurrió, la Historia es la investigación que explica y da coherencia a ese pasado. Por ello, la Historia plantea cuestiones fundamentales sobre el pasado desde el presente, lo que no deja de ser una reflexión de gran contemporaneidad y, por lo tanto, susceptible de” compromiso.

“Potenciar en el alumnado un sentido de identidad. Tener una conciencia de los orígenes les permitirá, cuando sean adultos, compartir valores, costumbres, ideas, etcétera. Esta cuestión es fácilmente manipulable desde ópticas y exageraciones ideológicas y nacionalistas. La educación no

puede llevar a la exclusión o al sectarismo, por lo que la propia identidad siempre cobrará su positiva dimensión en la medida en que movilice hacia la mejor comprensión de lo distinto, lo que equivale a hablar de tolerancia y de valoración de lo” diferente.

“Contribuir al conocimiento y comprensión de otros países y culturas del mundo de hoy. En definitiva, la Historia debe ser un instrumento para ayudar a comprender las razones históricas, políticas y sociales que han llevado a un país a ser como es, y a valorar y a ser tolerante con sus peculiaridades.”

Contribuir “a desarrollar las facultades de la mente mediante un estudio disciplinado. El conocimiento histórico depende en gran medida de la investigación rigurosa y sistemática. La Historia es una disciplina que permite la formulación de opiniones y el análisis de acontecimientos de una manera estricta y racional. El proceso a seguir para llevar a cabo este análisis y formular opiniones supone, además, un excelente ejercicio intelectual para su aprovechamiento” didáctico.

Introducir “a los alumnos en el conocimiento y dominio de una metodología rigurosa. Las habilidades que se requieren para reconstruir el pasado pueden ser útiles para la formación del alumno. El método histórico, como se verá más adelante, puede ser simulado en el ámbito didáctico, lo que supone el entrenamiento del alumno en la capacidad de análisis, diferencia, formulación de” hipótesis, etc.

Enriquecer “otras áreas del currículum. Permite organizar todo lo pasado de acuerdo a las ramas del conocimiento, es considerado importante para la literatura, filosofía, la música, etc. Todos estos elementos conforman un mundo rico en posibilidades formativas, que pueden tomar forma conceptual variada, plenamente coherente con los límites y contenidos de las Ciencias Sociales en el contexto de la” educación.

Aprendizaje colaborativo

Para Delgado (2011) considera que:

El aprendizaje colaborativo se desarrolla a partir de un proceso gradual en el que todos y cada uno de los miembros del grupo se sienten comprometidos con el aprendizaje de los demás, generando una “interdependencia positiva” que por eso mismo no implica la rivalidad o contienda que está latente en el ambiente de un aula tradicional, donde cada estudiante percibe a los demás como individuos a quienes deberán vencer en cuanta ocasión sea propicia, para ganar la simpatía del profesor y obtener expresiones o calificativos de aprobación (p. 19)

Asimismo precisa que el aprendizaje colaborativo es el resultante de las interacciones que se han realizado al producirse la influencia recíproca entre los integrantes de un equipo. También se puede afirmar que el

aprendizaje colaborativo se adquiere cuando los docentes emplean el método de trabajo grupal o por equipos, teniendo como características principal la interacción y el aporte de todos en la construcción del conocimiento colectivo.

El docente, en cambio, tiene que diseñar cuidadosamente la propuesta, decidir los objetivos, los materiales de trabajo, proporcionar información, absolver consultas, actuar de mediador en los concerniente a proponer preguntas esencialmente y secundarias que realmente orienten hacia la construcción del conocimiento y no a una simple repetición de información, para finalmente monitorear el trabajo, resolviendo cuestiones puntuales de tipo individual o grupal según sea lo que se presente.

La premisa esencial para el aprendizaje colaborativo es la voluntad de hacer, o actividad directa de cada integrantes del grupo, lo cual es fundamental porque el aprendizaje colaborativo se basa en la actividad de cada uno de los miembros. Es, en primera instancia, aprendizaje activo que se desarrolla en una colectividad donde no se busca la contienda, sino que todos los integrantes del grupo colaboren en la construcción del conocimiento y así contribuyan al aprendizaje de todos.

Las Tic en el trabajo educativo.

Para Delgado (2011) precisa:

Las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC), a diferencia de las tradicionales (cine, prensa, radio, televisión), son tecnologías telemáticas debido a su digitalización, interactividad y conectividad. La tecnología no es solamente un canal para distribución de información, sino también una oportunidad de conectar a mucha gente en el mundo, en tiempos, lugares y culturas diferentes. (p. 58)

Las TIC han generado nuevas oportunidades de aprendizaje, pero también de reaprendizaje y de desaprendizaje, dentro de un proceso de educación permanente. Las nuevas tecnologías de información y comunicación, a diferencia de pocos lustros atrás, se caracteriza por haber interconectado personas y máquinas de manera constante. Esto se ha visto favorecido por la existencia de un proceso de globalización cultural mediático; aunque debemos reconocer que el acceso no es igual para todas las personas y que, aun accediendo, no todos participamos plenamente.

El uso de las TIC trae los beneficios de la interactividad en el aprendizaje y la formación de grupos de trabajo en redes (conectividad), es necesario pensar en las cuestiones críticas y preocupantes al respecto:

- Hay una brecha digital entre los sectores sociales y las generaciones con relación a la capacidad para utilizar las nuevas tecnologías. Esto trajo consigo la utilización de los conceptos nativo digital e inmigrante digital, propuestos por Marc Prensky. El presenta la situación como un

enfrentamiento de dos generaciones: una que nació y viene creciendo con la omnipresencia de las nuevas tecnologías y aquella que creció solamente en libros y docentes tradicionales.

- El impacto de las nuevas tecnologías en la escuela pone en crisis el conocimiento disciplinar al que estábamos acostumbrados y nos abre la perspectiva hacia el campo de la interdisciplinar, multidisciplina y transdisciplinar.
- Es fácil constatar que se aprende mucho con las tecnologías, pero también es necesario manifestar que se aprende del manejo de las tecnologías.
- La tecnología tradicional de los medios masivos de comunicación y las nuevas TIC pueden provocar algunos desajustes y dependencia emocional en ciertas personas, cuando llegan a crecer que la radio y la televisión “acompaña” o cuando son víctimas de la ciberadicción y de publicidad agresiva y manipulatoria.

Plataformas para el aprendizaje colaborativo.

Para Delgado (2011) precisa:

Las plataformas son sistemas que proveen todos o la mayor parte de los servicios que están a disposición de los estudiantes

en una institución educativa. Las plataformas son principalmente, soportes de contenido que administran la entrega de información e incorporan recursos como el chat, las listas de interés y similares. Técnicamente, son de fácil desarrollo. (p. 61)

Los instrumentos o herramientas que las plataformas disponen para dar soportes a un campus virtual se clasifican en:

- Herramientas para el seguimiento del curso por parte del estudiante.
- Herramientas para la gestión del curso por parte del profesorado.
- Herramientas para la administración del curso de parte de la institución

Existen diversas plataformas tecnológicas que pueden aprovecharse para el desarrollo de experiencias de aprendizaje colaborativo. También ha las que son de uso más generalizado entre los usuarios del ciberespacio (cibernautas) y se les dice “plataformitas”: el Messenger live o el yahoo Messenger son las más conocidas.

Las plataformas es suficientemente grande, por lo que garantiza su adecuada utilización en las asignaturas, ya que no se presentan dificultades para el uso (en lo concerniente al tiempo y a la capacidad de almacenamiento en las carpetas).

Objetivos de la enseñanza de Historia.

En concreto este asunto responde a la interrogante ¿Para qué enseñamos Historia?

Al respecto es oportuno anotar aquí lo que Durant (2005, p. 311) nos dice: “Es hoy un conocimiento común que la prospectiva, que consiste en estimar la probabilidad de los hechos futuros partiendo de bases reales, no es sino la consecuencia de un conocimiento sistemático de esa ciencia del hombre en sociedad moviéndose sin cesar, fluyendo en el tiempo. Si saber es prever, es evidente que si un pueblo no ha comprendido su pasado y no sabe cómo y por qué ha llegado a ser lo que es, ese pueblo no podrá prever ni dar cara al porvenir.”

Igualmente Collinwood (2002, p. 112) afirma: “La Historia sirve para que el hombre se conozca así mismo... conocerse a sí mismo significa conocer sólo las peculiaridades personales, significa conocer qué es ser hombre, conocer lo que supone ser el tipo de hombre que se es y por último, que presupone ser el hombre que uno es y no otro. La utilidad de la Historia radica, pues en que nos enseña lo que el hombre ha hecho y, en ese sentido, lo que el hombre es”.

Constituyen la médula teleológica de la Historia:

El largo proceso evolutivo de las sociedades incipientes a sociedades complejas, el valor que adquiere el hombre como individuo miembro de una sociedad o colectividad, pero al mismo tiempo, la forma cómo es retribuido por

la misma sociedad. Esta relación de reciprocidad, muy común en el mundo de la prehistoria y que hoy adquiere vigencia dentro del mundo contemporáneo.

Para extraer experiencias que sirvan en la estructuración de la sociedad humana, ya que el hombre en el largo ascenso hacia su desarrollo ha tenido que cometer muchos errores y experimentado muchos fracasos que con esfuerzo ha logrado superarlos sobre la base de las experiencias adquiridas.

Para fomentar el patriotismo y nacionalismo entre los hombres y los pueblos ya que la conciencia e identidad nacional lo identifica dentro del consenso de los demás hombres y naciones como un ser o nación con una historia, creencias, tradiciones, lenguaje, expectativas e intereses comunes.

Ninguna otra ciencia nos enseña a amar tanto a la patria como la Historia, entendiendo por patria al suelo donde hemos nacido, con todas sus proyecciones hacia el pasado y al futuro, el amor a este suelo radica en la trayectoria de su historia.

La nación o conjunto de habitantes que pueblan el suelo patrio, representa el esfuerzo de estos hombres por lograr su progreso y desarrollo. La patria es el sentimiento, la espiritualidad; la nación es la materialización de este espíritu que se traduce en el trabajo. Patria y nación viven en la esencia del ser del hombre, no se puede querer al suelo donde se ha nacido sin conocer su historia ni dejar de trabajar por él.

Para fomentar el desarrollo del espíritu analítico, crítico y reflexivo del alumno.

La Historia es observación, explicación e interpretación de los hechos y acontecimientos que se han dado en el pasado. Es asimismo análisis, criticidad y cultivo de la reflexión equilibrada sin apasionamiento, ni prejuicio chauvinista. El juicio crítico implica a veces ponerse en la disyuntiva de decidir a favor o en contra de un hecho, pero ello siempre conlleva el sello de particularidad y singularidad de quien emite el juicio.

El ejercicio del espíritu crítico deberá fomentarse en la escuela y será el docente el propulsor de ello, y la Historia como asignatura será un medio para lograrlo.

Para propiciar la formación de un sentimiento humano integracionista o sea hacer del hombre un ciudadano del mundo, que aún teniendo su propio grupo social, sea integrante de la comunidad universal.

Los antiguos griegos buscaron hacer del hombre “un ciudadano del mundo”, es decir un hombre que integrando a su comunidad sea parte de la globalidad del género humano. En ello, desempeñaba un papel importante la Historia, tradición o leyenda de cada uno de los pueblos de la antigua Grecia.

Objetivos específicos de la enseñanza de la Historia

Los “objetivos específicos de la enseñanza de la Historia son: comprender los hechos del pasado y situarlos en su contexto, comprender los diferentes puntos de vista históricos, así como las diversas formas de obtener

información y evaluarla, y transmitir de forma organizada los conocimientos” obtenidos.

“Comprender el pasado y saber situarlos en su contexto, asimismo utilizar convenciones cronológicas adecuadas mediante el uso de líneas u otras representaciones gráficas. Tienen que saber contextualizar históricamente los hechos y, para ello, deben ser conscientes de las motivaciones humanas en relación con los acontecimientos del pasado y comprender que éstos tienen, en general, múltiples causas y diversas consecuencias.”

Este primer “objetivo de la enseñanza de la Historia tiene como núcleo el concepto de cambio. Es preciso que el alumnado llegue a demostrar una clara comprensión de este concepto en diferentes períodos temporales y a reconocer algunas de las complejidades inherentes a esta idea en el momento de explicar problemas históricos, lo que supone dar se cuenta de la importancia de determinados cambios y de los diferentes ritmos que adoptan dichos cambios.

Comprender que en el análisis del pasado se reflejan puntos” de vista diferentes.

- “Comprender las diversas formas de obtener y evaluar informaciones sobre el pasado. El estudiante debe ser capaz de extraer información a partir de una fuente histórica seleccionada por el profesor. Posteriormente, ya medida que sus destrezas aumentan, los estudiantes tendrán que conseguir información histórica a través de fuentes diversas que contengan más información de la necesaria, que deberán ser valoradas y criticadas según los

procedimientos habituales que los” historiadores “emplean en la crítica de fuentes. Para valorarlas es preciso reconocer qué tipos de fuentes históricas podrían ser utilizadas para una línea concreta de investigación, y seleccionar las que podrían ser útiles para proporcionar información en una investigación histórica.”

- “Transmitir de forma organizada lo que se ha estudiado o se ha obtenido sobre el pasado. Para ello es necesario, en primer lugar, describir oralmente aspectos del pasado. Sin embargo, también hay que emplear otros medios de expresión (mapas, informes, dibujos, diagramas, narraciones, etcétera). Además, el alumnado debe ser capaz de seleccionar material histórico relevante utilizando diversos medios con el fin de comunicar” un aspecto del pasado.

Teoría de la Historia

En “la mayoría de ocasiones las teorías de la historia formulan los principios generales según los cuales se pretende explicar toda la evolución de la humanidad, sus cambios y transformaciones, sus avances, retrocesos o estancamientos: la búsqueda de unas leyes últimas por las cuales se rige el desarrollo histórico. Cuando San Agustín elaboró su teodicea de la historia afirmaba que toda la historia de la humanidad era el efecto directo de una sola causa: la voluntad divina.”

Para “Montesquieu, buscaba en los factores geográficos y especialmente en el clima las razones que determinaban las evoluciones sociales, aunque ya situaba la historia en un nivel estrictamente humano. Y

cuando en el siglo XIX, Marx se desmarcaba de las teorías universalistas y metafísicas y enunciaba el principio según el cual toda la historia de la humanidad hasta nuestros días es la historia de la lucha de clases, situaba en el terreno de las relaciones sociales la casuística fundamental de la evolución social.”

Marrou, “sin embargo, entiende por teoría la posición que consciente o inconscientemente adopta el historiador con respecto al pasado: elección y delimitación del tema, cuestiones planteadas, conceptos a que se recurre y, principalmente, tipos de relaciones, sistemas de interpretación, valor relativo que a cada uno se le adjudica. Es la filosofía” personal del historiador la que le dicta la elección del sistema de pensamiento en función del cual va a reconstruir.

“Sería fácil observar cómo Marrou confunde teoría con interpretación y con método histórico. A menudo, la Escuela de los Annales ha sido acusada también de obviar la teoría, de confundir teoría y método, y absolutizar la metodología como eje fundamental del conocimiento histórico.”

2.3.3. Formulación de la hipótesis

Hipótesis General

La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Hipótesis específicas

Hipótesis específico 1.

La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Hipótesis específico 2.

La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Hipótesis específico 3.

La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

2.3.4. Definición de términos básicos

Aprendizaje. “Es el proceso de adquirir conocimientos, habilidades, actitudes o valores, a través del estudio, la experiencia o la enseñanza”

Aprendizaje constructivista. Formación de conocimientos de los estudiantes de manera interactiva.

Aprendizaje significativo. “Es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. La estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos.”

Calidad. Profesionales eficientes de una organización.

Competencia. Son habilidades, actitudes, conocimientos y valores de un buen desempeño.

Competencia profesional. Capacidad competente de acuerdo a sus conocimientos teóricos y prácticos.

Educación. Es el proceso de socialización de los individuos. Al educarse, una persona asimila y aprende conocimientos. La educación también implica una concienciación cultural y conductual, donde las nuevas generaciones adquieren los modos de ser de generaciones anteriores.

Eficacia. “Capacidad de lograr los objetivos y metas programadas con los recursos disponibles en un tiempo predeterminado. Capacidad para cumplir en el lugar, tiempo, calidad y cantidad las metas y objetivos establecidos.”

Eficiencia. “Uso racional de los medios con que se cuenta para alcanzar un objetivo predeterminado; es el requisito para evitar o cancelar dispendios y errores. Capacidad de alcanzar los objetivos y metas programadas con el mínimo de recursos disponibles y tiempo, logrando su optimización.”

Evaluación. Permite conocer las características de un determinado servicio o producto, asimismo se evalúa el nivel de desempeño del personal de acuerdo a su capacidad.

Gestión educativa. Permite lograr los objetivos propuestos y metas educativas.

Metodología. Son procedimientos, técnicas e instrumentos que permiten operacionalizar una determinada variable de acuerdo a los objetivos propuestos y ordenado de manera lógica, considerando el marco teórico.

Misión. Motivo y propósitos de una organización.

Planificación estratégica. Núcleo de una institución de acuerdo al plan estratégico a fin de establecer los objetivos propuestos.

Procesos. Actividades concatenadas que van añadiendo valor al servicio educativo y permiten conseguir resultados.

Servicio educativo. Conocimientos y habilidades de los estudiantes de acuerdo a la formación complementaria de la enseñanza.

Talento. Es el potencial de una persona para resolver situaciones nuevas. Lo es en el sentido de que una persona dispone de una serie de características o aptitudes que pueden llegar a desarrollarse en función de diversas variables que se pueda encontrar en su desempeño.

Valores. Conducta del personal de una organización.

Visión. Imagen de una organización a futuro

CAPÍTULO 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Operacionalización de las variables

Tabla 1.

“Operacionalización de la variable independiente aplicación de las Movie Maker”

Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable X Aplicación de Movie Maker	A. Aplicación teórica	a.1. Conocimientos teóricos sobre Movie Maker.
		a.2. Uso del programa informático de Movie Maker.
	B. Aplicación práctica	b.1. Conocimientos prácticos de Movie Maker.
		b.2. Nivel de conocimientos de Movie Maker.
		b.3. Calidad de Movie Maker como recurso didáctico.
		b.4. Facilidad que presta el Movie Maker para el aprendizaje de Historia.
		c.1. Movie Maker fomenta el trabajo en equipo.
		c.2. Movie Maker desarrolla la capacidad creativa.
	C. Aplicación pedagógica	c.3. Nivel del rendimiento académico por el uso de Movie Maker.
		c.4. Movie Maker favorece el estilo de aprendizaje cooperativo.
		c.5. Movie Maker desarrolla las potencialidades en el campo educativo.
		c.6. Desarrollo del interés por el aprendizaje de Historia por el uso de Movie Maker.

Tabla 2.

Operacionalización de la variable dependiente aprendizaje de los contenidos de Historia

Variable	Dimensiones	Indicadores
Variable Y Aprendizaje de los contenidos de Historia	A. Capacidad de comprensión (saber conocer)	a.1. Nivel de conocimientos de Historia.
		a.2. Conocimiento de los objetivos de la asignatura de Historia.
		a.3. Conocimiento de las teorías de Historia.
		a.4. Concepción retrospectiva de la Historia.
		a.5. Concepción prospectiva de la Historia.
		a.6. Desarrollo de la integralidad del estudiante.
		a.7. Formación de conciencia cívica.
		a.8. Formación de conciencia nacional.
	B. Habilidad para elaborar documentales (saber hacer)	b.1. Capacidad para elaborar unidades de aprendizaje de Historia.
		b.2. Capacidad para elaborar unidades de aprendizaje de Historia.
		b.3. Habilidad para motivar.
		b.4. Capacidad para desarrollar una sesión de aprendizaje de Historia.
		b.5. Dominio de estrategias didácticas.
		b.6. Uso de recursos didácticos.
		b.7. Uso de TIC.
		b.8. Dominio de técnicas de evaluación.
	C. Habilidad para trabajar en equipo (saber ser)	c.1. Desarrollo de pensamiento histórico.
		c.2. Exigencia docente para aprender Historia.
		c.3. Habilidad de comunicación.
		c.4. Capacidad de análisis y crítica de la historia peruana.

3.2. Tipificación de la investigación

3.2.1. Método

Para Quezada (2010), precisó:

El método de investigación es de enfoque cuantitativo experimental y aplicativo, por lo cual se utilizarán hipotético deductivo y estadístico, ya que se analizará la información recogida en forma de datos numéricos a través de los instrumentos se tabularán y se analizarán estadísticamente (p. 33).

En el desarrollo de la investigación que presento se hizo uso del método hipotético deductivo a fin de poder explicar, verificar, comprobar los enunciados formulados (hipótesis).

3.2.2. Tipo de investigación.

El tipo de estudio es aplicado, como manifiesta Valderrama (2007):

Se le “denomina también activa o dinámica y se encuentra íntimamente ligada a la anterior ya que depende de sus descubrimientos y aportes teóricos... La investigación aplicada busca conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar; le preocupa la aplicación inmediata sobre una realidad concreta. Este tipo de investigación es la que realizan o deben realizar los egresados del pre y

postgrado de las universidades para conocer la realidad social, económica, política y cultural de su ámbito y plantear soluciones concretas reales, factibles y necesarias a los problemas” determinados (p. 29).

Es de nivel o alcance explicativo como lo indican Hernández, Fernández y Baptista (2010), precisa que:

Los estudios explicativos van más allá de la descripción de los conceptos o fenómenos o del establecimiento de relaciones entre conceptos, están dirigidas a responder a las causas de los eventos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar porque ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da este o por qué dos o más variables están relacionadas (p. 83).

3.2.3. Diseño de la investigación

Para el proceso de la investigación, se utilizó un diseño experimental de tipo cuasiexperimental, es decir, el estudio se trata de comprobar la influencia de la variable independiente sobre la dependiente, a fin de determinar si la aplicación del Movie Maker mejora el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Para Hernández, Fernández y Baptista (2010): consideran que: “En el proceso de ejecución de los diseños cuasi experimentales la selección de los sujetos o grupos de estudio no se realiza de manera aleatoria, dichos grupos son determinados por el investigador antes del experimento” (p. 203).

Por ser un diseño experimental, es necesario considerar el siguiente esquema:

Diseño de investigación cuasi experimental				
Con dos grupos	GE	0 ₁	X	0 ₂
	=====			
	GC	0 ₃		0 ₄
			X	
			0 ₂	0 ₄

Fuente: Elaboración propia.

El proceso de selección fue de manera intencional para ambos grupos de control y grupo experimental, a fin de verificar o comprobar el antes y después de manera causa y efecto.

Tabla 3.

Identificación de los grupos de estudio

Grupos	Antes	Después
Control (GC)	30	30
Experimental (GE)	30	30

Fuente: elaboración propia

“Carrasco (2006) precisó que: se denominan diseños cuasi experimentales, aquellos sujetos que no son asignados de manera aleatoria (azar), dichos grupos de estudio o de trabajo tienen que estar formados de manera previa antes de la ejecución o proceso de experimento (p.70)”.

3.3. Estrategia para la prueba de hipótesis

Para el proceso de comprobación de hipótesis se tuvo en cuenta lo siguiente:

- Tabulación de los datos obtenidos.
- Presentación de tablas estadísticas de acuerdo a la variable y dimensiones.
- Prueba de normalidad
- Prueba estadística U de Mann-Whitney

3.4. Población y muestra

3.4.1. Población.

“Según Levin y Rubin (2004, p. 30), considera que una población es un conjunto de personas u objetos que representa a una organización quienes serán parte de un proceso de investigación.”

“La población estuvo representada por los 60 estudiantes Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.”

Tabla 4.

Distribución de la población de estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Ciclo	Estudiantes	Total
IX	60	60
Total	60	60

Fuente: I.S.P.P.

3.4.2. Muestra.

Para Murray (2010, p. 65) sostuvo que una muestra son elementos de selección para un proceso de estudio que representan en una alta posibilidad de pertenecer o formar parte de la investigación.

La muestra estuvo conformada por 60 estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Tabla 5.

Distribución de la muestra de estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Ciclo	Población (alumnos)	Muestra (alumnos)	Grupo
	60	30	Grupo experimental
		30	Grupo control

Fuente: elaboración propia

3.5. Instrumentos de recolección de datos.

“Para el proceso de la investigación se utilizó pruebas de evaluación (Pretes y Postest), considerando contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, íntimamente relacionados con las competencias y las capacidades de la asignatura en cuestión.”

Los instrumentos estuvieron determinados por 20 preguntas y bajo un puntaje total de 20 puntos (Capacidad de comprensión, habilidad para elaborar documentales y habilidad para trabajar en equipo).

Tabla 6

“Distribución de puntaje de acuerdo a las dimensiones de la variable aprendizaje de los contenidos de Historia”

Contenido:	Preguntas	Puntaje	
		Mínimo	Máximo
Capacidad de comprensión	10	0	10
Habilidad para elaborar documentales	10	0	10
Habilidad para trabajar en equipo	10	0	10
Total	30	0	30

Fuente: elaboración propia

“La escala y el indicador correspondiente para el instrumento en cuestión se expresan a continuación:”

Tabla 7

Valoración expresiva de la escala para los instrumentos de pretest y postest

Expresión cualitativa	Escala de valores
SI	1
No	0

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8

“Valoración expresiva de los niveles de calificación de notas para los grupos de control y experimental de acuerdo al instrumento de evaluación”

Expresión cualitativa	Escala de valores
Promedio inferior	0 - 10
Promedio bajo	11 - 13
Promedio alto	14 - 17
Promedio superior	18 - 20

Fuente: Ministerio de Educación

3.6. Tratamiento estadístico e interpretación de datos

Para “la investigación se empleó el enfoque cuantitativo; trata de determinar la fuerza de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados a través de una muestra para hacer inferencia a una población de la cual toda muestra procede” (Fernández y Pértegas, 2002, p. 76).

“Asimismo Quezada, 2010, p. 132), en el procesamiento de los datos se efectuaron las siguientes acciones:”

La “Codificación: A través de la codificación fue posible organizar y ordenar los criterios, los datos y los ítems, de acuerdo al procedimiento estadístico de la tabulación empleada, que nos permitió la agrupación de los datos.”

La “Tabulación: Mediante esta técnica se pudo elaborar la matriz de datos y los cuadros, estadísticos a través de la tabla de frecuencia. Los cuadros se muestran de manera clara y específica los resultados, tomando en cuenta las alternativas de cada ítem, la frecuencia observada y el porcentaje respectivo.”

Los “datos fueron sometidos a un análisis y a un estudio sistemático, así como a su interpretación pertinente, teniendo en cuenta los indicadores que fueron contrastados.”

El “análisis de la información se realizó con el software estadístico SPSS versión 22.0 en español, el cual se tabuló y validó previamente el instrumento con el KR-20, utilizando el tamaño muestral, luego se elaboró las tablas y gráficos correspondientes en la presente investigación, dando respuesta a los objetivos planteados.”

“Asimismo se utilizó la prueba U de Mann-Whitney, a fin de determinar el antes o después del uso de la aplicación del Movie Maker para mejorar significativamente en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado Raúl Porras Barrenechea, distrito de Jesús María”

CAPÍTULO 4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Análisis, interpretación y discusión de resultados

De acuerdo a los resultados estadísticos obtenidos, se evidencia según la prueba del pretest el aprendizaje de Historia con uso de Movie Maker de los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico “Raúl Porras Barrenechea con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes, tanto para el grupo de control y experimental, presentan condiciones “iniciales similares (U-Mann-Whitney $p=0.068$), ya que está por encima del valor de” significancia. Asimismo frente a la aplicación del aprueba del post test de la misma forma, el aprendizaje de los contenidos de Historia presenta condiciones diferentes de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, ($p=0.000$) tanto para el grupo de control y experimental, por lo que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados (Promedio = 45.50) después de la aplicación” del uso de Movie Maker, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 15.50), determinándose que la aplicación de Movie Maker tiene efecto significativo en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico “Raúl Porras Barrenechea”, debido “a la significancia de la prueba Test U Mann-Whitney en el post test aceptándose la hipótesis alternativa y rechazándose la hipótesis nula. Asimismo se evidencia que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron un promedio de 10.23 (Pretest) y 14.30 (Postest), concluyendo la efectividad significativa de la aplicación del sistema Movie Maker”

Esta investigación coincide con Paredes (2004) quien realizó la tesis titulada uso de las tics en sus diferentes modalidades y su aplicación didáctica, concluyendo que las TIC constituyen un recurso didáctico eficiente y moderno

cuya aplicación requiere de computadoras y de programas informáticos; el aprendizaje se incrementó en un 60% más que cuando se utilizan los métodos tradicionales. El impulso positivo motivó en los estudiantes el manejo de las computadoras en el proceso educativo. Por otro lado Mirete (2014), concluye que la mitad de los estudiantes afirman tener un conocimiento alto de TIC, independientemente de la variable moderadora analizada, aunque, al igual que ocurre en el caso de la actitud, los alumnos de tercer curso tienen un conocimiento significativamente superior al de los estudiantes de los otros dos cursos, y las emplean en mayor medida que los alumnos de primero. Entre los diversos grupos de edad también encontramos diferencias en torno al nivel de conocimiento de TIC, al igual que sucede a nivel de uso. Es decir, los estudiantes de menor edad tienen un conocimiento más elevado y hacen un uso superior de las TIC que los mayores de 25 años, mientras que los que tienen entre 21 y 22 años, son los que más conocen y más emplean las TIC en comparación con el resto de estudiantes.

Irigoyen (2014), concluyo “que la aportación de recursos TIC en la asignatura de historia aumenta considerablemente la motivación de los alumnos, desarrollando competencias no solo del ámbito digital, sino también del social y” científico. Para Herrera (2013), concluye que el uso de las TIC en el proceso de aprendizaje del área de historia ha logrado que los estudiantes mediante la preprueba y postprueba se ha demostrado con un recurso facilitar para mejorar capacidad y conocimientos.

4.2. Prueba de hipótesis

Contrastación de la Hipótesis general:

Ha La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Ho La aplicación del Movie Maker no mejora significativamente en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Tabla 9

Prueba de rangos de resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

	Estudiantes	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	Grupo control	30	26,60	798,00
	Grupo experimental	30	34,40	1032,00
	Total	60		
Postest	Grupo control	30	15,50	465,00
	Grupo experimental	30	45,50	1365,00
	Total	60		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 10

Estadísticos de contraste^a U de Mann – Whitney de los resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Estadísticos de contraste		
	Pretest	Posttest
U de Mann-Whitney	333,000	,000
W de Wilcoxon	798,000	465,000
Z	-1,825	-6,754
Sig. asintót. (bilateral)	,068	,000

Fuente: Elaboración propia

En “el pre test el aprendizaje de Historia con uso de Movie Maker de los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Raúl Porras Barrenechea con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes, tanto para el grupo de control y experimental, presentan condiciones iniciales similares (U-Mann-Whitney $p=0.068$), ya que está por encima del valor de significancia”

En “el post test de la misma forma, el aprendizaje de los contenidos de Historia presenta condiciones diferentes de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, ($p=0.000$) tanto para el grupo de control y experimental, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados (Promedio = 45.50) después de la aplicación del uso de Movie Maker, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 15.50)”

Se “puede afirmar que existe evidencia para concluir que la aplicación de Movie Maker tiene efecto significativo en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Raúl Porras Barrenechea, debido a la significancia de la prueba Test U en el post test aceptándose la hipótesis alternativa y rechazándose la hipótesis nula”

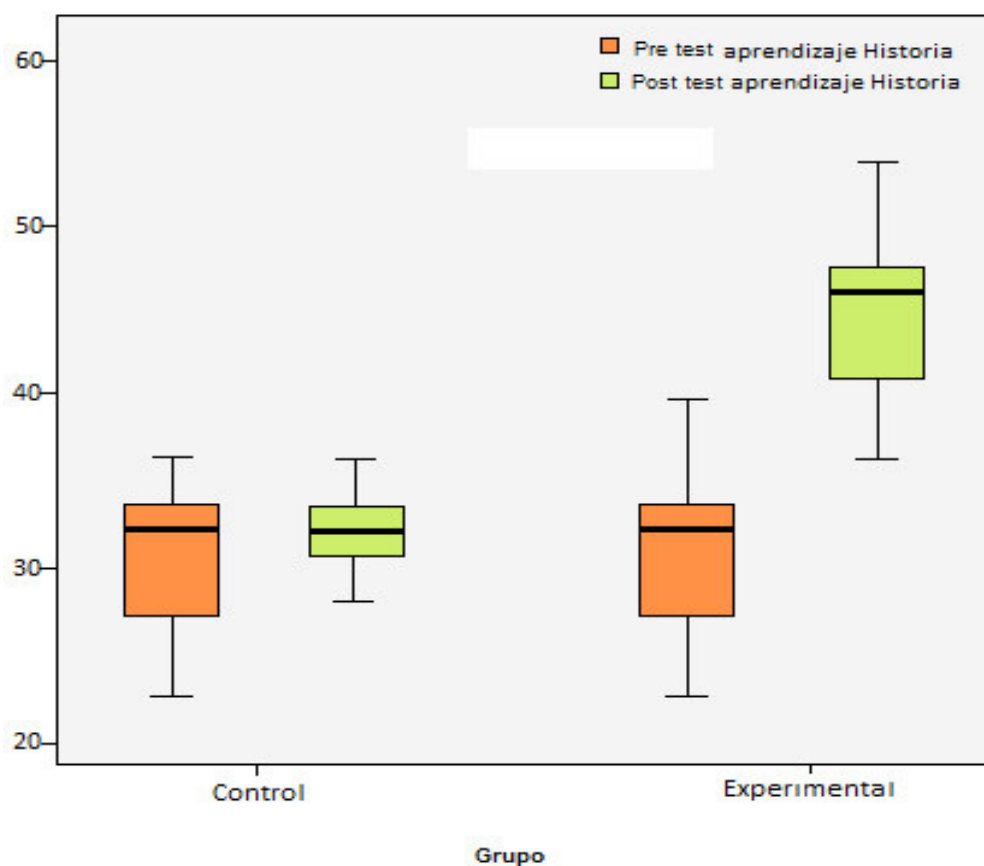


Figura 1. El aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.

Contrastación de la Hipótesis específica 1:

Ha La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Ho La aplicación del Movie Maker no mejora significativamente en el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Tabla 11

Prueba “de rangos de resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

	Estudiantes	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	Grupo control	30	26,57	797,00
	Grupo experimental	30	34,43	1033,00
	Total	60		
Posttest	Grupo control	30	15,97	479,00
	Grupo experimental	30	45,03	1351,00
	Total	60		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12

“Estadísticos de contraste^a U de Mann – Whitney de los resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

Estadísticos de contraste		
	Pretest	Posttest
U de Mann-Whitney	332,000	14,000
W de Wilcoxon	797,000	479,000
Z	-1,953	-6,632
Sig. asintót. (bilateral)	,051	,000

Fuente: Elaboración propia

En “el pre test la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia con la aplicación del Movie Maker en los estudiantes del I.S.P.P. Raúl Porras Barrenechea de Jesús María con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes, tanto para el grupo de control y experimental, presentan condiciones iniciales similares (U-Mann-Whitney $p=0.051$), ya que está por encima del valor de significancia”

En “el post test de la misma forma, la capacidad de comprensión para el aprendizaje de los contenidos de Historia presenta condiciones diferentes de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney ($p=0.000$) tanto para el grupo de control y experimental, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados (Promedio = 45.03) después de la utilización de Movie Maker, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 15.97)”

Se “puede afirmar que existe evidencia para concluir que el uso de Movie Maker tiene efecto significativo en el aprendizaje de los contenidos de Historia por el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) en los estudiantes del I.S.P.P. ‘Raúl Porras Barrenechea’ de Jesús María, debido a la significancia de la prueba Test U en el post test aceptándose la hipótesis alternativa y rechazándose la hipótesis nula.”

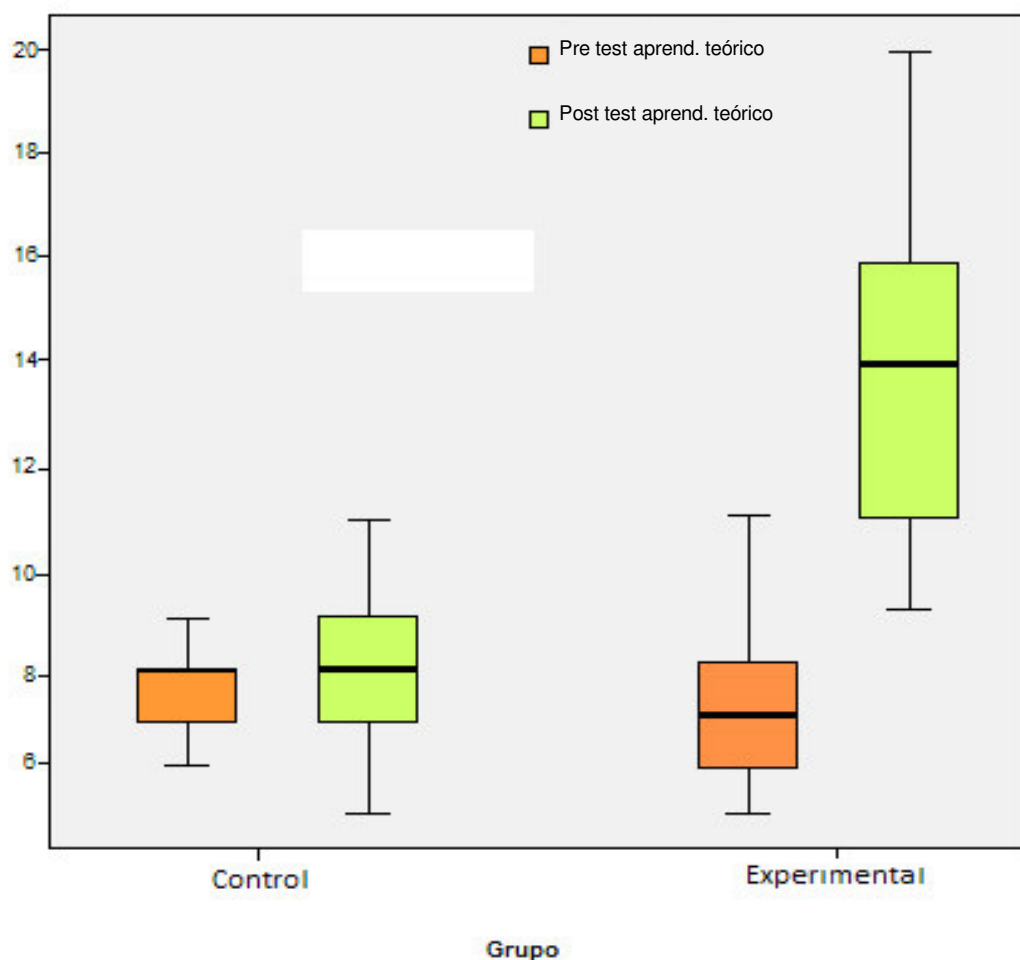


Figura 2. El desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Contrastación de la Hipótesis específica 2:

Ha La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Ho La aplicación del Movie Maker no mejora significativamente en el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

Tabla 13

Prueba de rangos de resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.

	Estudiantes	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	Grupo control	30	27,37	821,00
	Grupo experimental	30	33,63	1009,00
	Total	60		
Posttest	Grupo control	30	15,90	477,00
	Grupo experimental	30	45,10	1353,00
	Total	60		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 14

“Estadísticos de contraste^a U de Mann – Whitney de los resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

Estadísticos de contraste		
	Pretest	Posttest
U de Mann-Whitney	356,000	12,000
W de Wilcoxon	821,000	477,000
Z	-1,556	-6,648
Sig. asintót. (bilateral)	,120	,000

Fuente: Elaboración propia

En “el Pre test el aprendizaje de los contenidos de Historia por el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico “Raúl Porras Barrenechea” con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes, tanto para el grupo de control y experimental, presentan condiciones iniciales similares (U-Mann-Whitney $p=0.120$), ya que está por encima del valor de significancia”

En “el Post test de la misma forma, el aprendizaje de los contenidos de Historia por el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Raúl Porras Barrenechea se presentan condiciones diferentes de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, ($p=0.000$) tanto para el grupo de control y experimental, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados (Promedio = 45.10) después de la

aplicación de Movie Maker, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 15.90)”

Se “puede afirmar que existe evidencia para concluir que la aplicación de Movie Maker tiene efecto significativo en el aprendizaje de los contenidos de Historia por el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Raúl Porras Barrenechea debido a la significancia de la prueba Test U en el post test aceptándose la hipótesis alternativa y rechazándose la hipótesis nula”

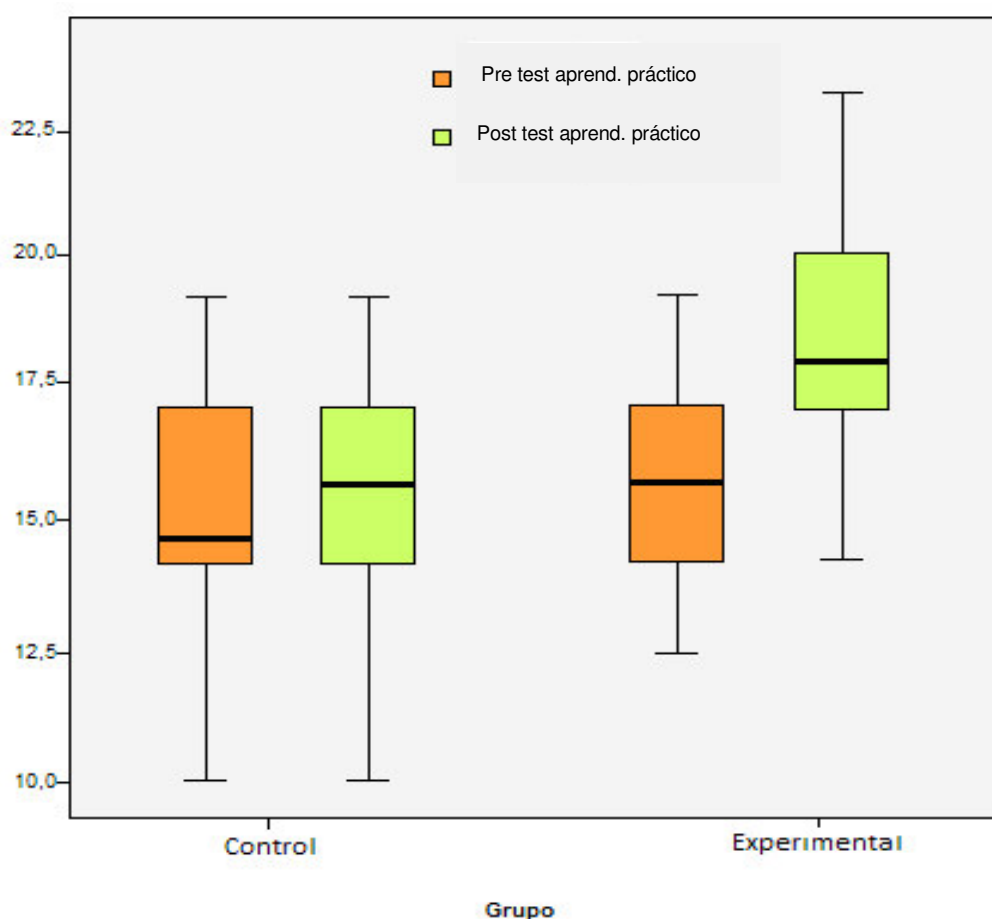


Figura 3. “El desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

Contrastación de la Hipótesis específica 3

Ha La “aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

Ho La “aplicación del Movie Maker no mejora significativamente en el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

Tabla 15

“Prueba de rangos de resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

	Estudiantes	N	Rango promedio	Suma de rangos
Pretest	Grupo control	30	28,97	869,00
	Grupo experimental	30	32,03	961,00
	Total	60		
Posttest	Grupo control	30	16,90	507,00
	Grupo experimental	30	44,10	1323,00
	Total	60		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 16

“Estadísticos de contraste^a U de Mann – Whitney de los resultados generales sobre la aplicación del Movie Maker en el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

Estadísticos de contraste		
	Pretest	Posttest
U de Mann-Whitney	404,000	42,000
W de Wilcoxon	869,000	507,000
Z	-,741	-6,214
Sig. asintót. (bilateral)	,459	,000

Fuente: Elaboración propia

En “el pre test el aprendizaje de los contenidos de Historia por el desarrollo de la habilidad para trabajar en equipo (saber ser) en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Raúl Porras Barrenechea, con un 95% de confiabilidad y un nivel de significancia del 5% de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney para muestras independientes, tanto para el grupo de control y experimental, presentan condiciones iniciales similares (U-Mann-Whitney $p=0.459$), ya que está por encima del valor de significancia”

En “el post test de la misma forma, el aprendizaje de los contenidos de Historia por el desarrollo de la habilidad para trabajar en equipo (saber ser) en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico “Raúl Porras Barrenechea”, presenta condiciones diferentes de acuerdo a la prueba no paramétrica U de Mann-Whitney, ($p=0.000$) tanto para el grupo de control y experimental, por lo que, los estudiantes del grupo experimental obtuvieron mejores resultados (Promedio = 44.10)

después de la utilización del método interactivo, respecto a los estudiantes del grupo de control (Promedio = 16.90)”

Se “puede afirmar que existe evidencia para concluir que el uso de Movie Maker tiene efecto significativo en el aprendizaje de los contenidos de Historia por el desarrollo de la habilidad para trabajar en equipo (saber ser) en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico ‘Raúl Porras Barrenechea, debido a la significancia de la prueba Test U en el post test aceptándose la hipótesis alternativa y rechazándose la hipótesis nula”

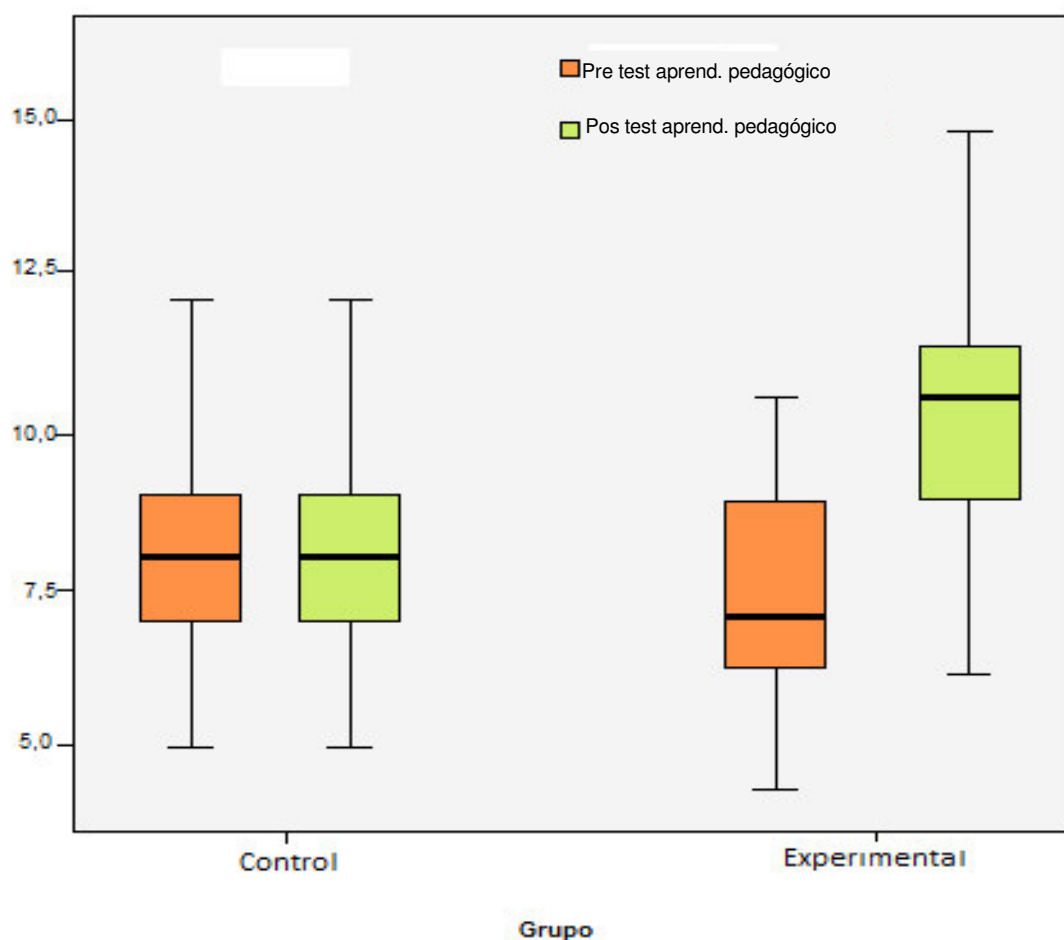


Figura 4. “El desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María”

4.3. Presentación de resultados.

Resultados del grupo de control y experimental antes y después (Pretest) y después (Postest).

Tabla 17

“Proceso estadístico del grupo de control antes y después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María”

		Estadísticos	
		Grupo de control pretest contenido de historia	Grupo de control postest aprendizaje del contenido de historia
N	Válidos	30	30
	Perdidos	0	0
Media		9,8000	9,7667
Error típ. de la media		,15462	,14129
Mediana		10,0000	10,0000
Moda		9,00	9,00
Desv. típ.		,84690	,77385
Varianza		,717	,599
Asimetría		,409	,441
Error típ. de asimetría		,427	,427
Curtosis		-1,496	-1,160
Error típ. de curtosis		,833	,833
Rango		2,00	2,00
Mínimo		9,00	9,00
Máximo		11,00	11,00
Suma		294,00	293,00

Los “resultados que han sido alcanzados el grupo de control antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia los estudiantes universitarios obtuvieron un promedio al inicio de 9.80, con un promedio global de 9 puntos. Asimismo después de la aplicación obtuvieron un promedio de 9.76, con un promedio global de 9.0”

Tabla 18.

“Proceso estadístico del grupo de experimental antes y después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María”

Estadísticos			
		Grupo de experimental pretest	Grupo de experimental posttest
		aprendizaje del contenido de historia	aprendizaje del contenido de historia
N	Válidos	30	30
	Perdidos	0	0
Media		10,2333	14,3000
Error típ. de la media		,16388	,18662
Mediana		10,0000	14,5000
Moda		10,00	15,00
Desv. típ.		,89763	1,02217
Varianza		,806	1,045
Asimetría		,116	-,037
Error típ. de asimetría		,427	,427
Curtosis		-,778	-1,251
Error típ. de curtosis		,833	,833
Rango		3,00	3,00
Mínimo		9,00	13,00
Máximo		12,00	16,00
Suma		307,00	429,00

Los “resultados que han sido alcanzados el grupo de experimental antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia los estudiantes universitarios obtuvieron un promedio al inicio de 10.23, con un promedio global de 10 puntos. Asimismo después de la aplicación obtuvieron un promedio de 14.30, con un promedio global de 15.0”

Tabla 19

Distribución de frecuencia de promedios del grupo de control antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.

Promedios	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	22	73,3%
Bajo	8	26,7%
Alto	0	0%
Superior	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Base de datos.

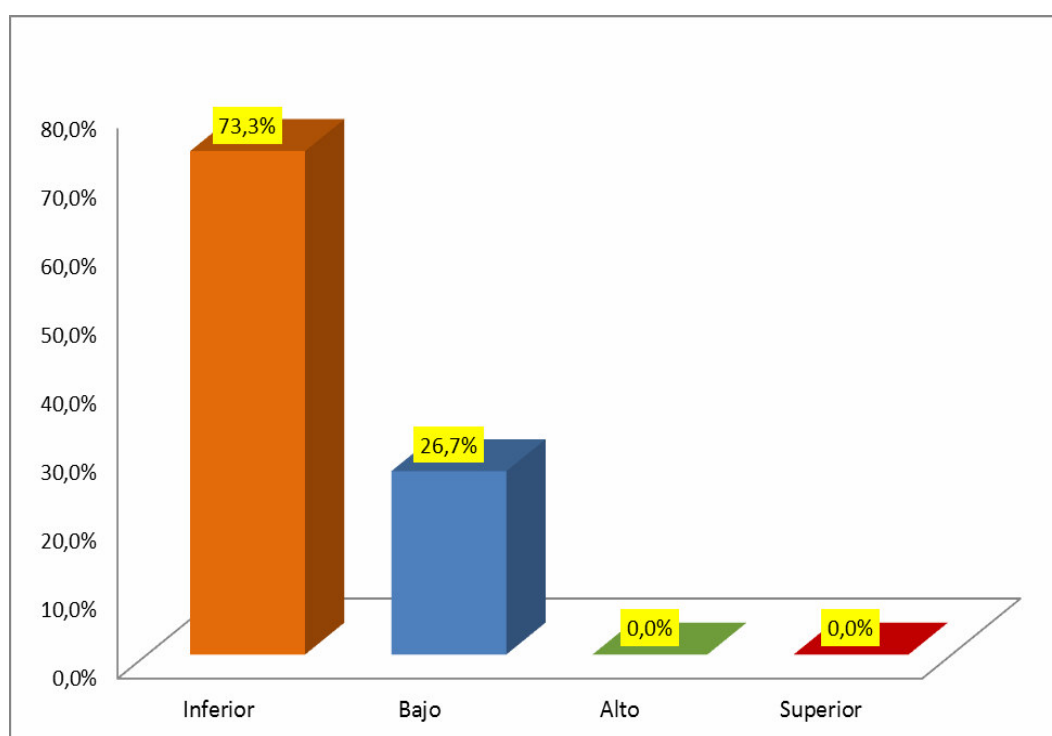


Figura 5. Promedios del grupo de control antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.

En la tabla 19 y figura 5, se muestra que el promedio de la variable de estudio en 30 estudiantes del grupo de control antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia fueron de nivel inferior (22) estudiantes universitarios que representa el 73.3% que obtuvieron una calificación mínima de 0 - 10.

Tabla 20

Distribución de frecuencia de promedios grupo de control después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.

Promedios	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	24	80,0%
Bajo	6	20,0%
Alto	0	0%
Superior	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Base de datos.

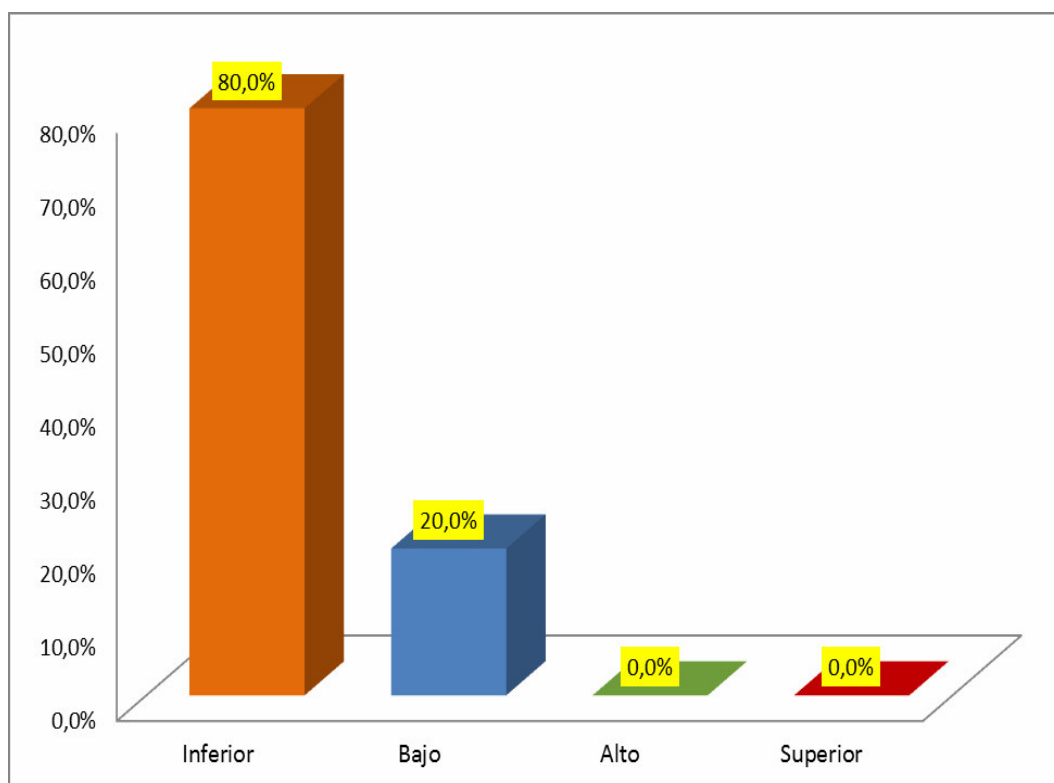


Figura 6. Promedios grupo de control después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.

En la tabla 20 y figura 6, se muestra que el promedio de la variable de estudio en 30 estudiantes del grupo de control después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia fueron

de nivel inferior (24) estudiantes universitarios que representa el 80% que obtuvieron una calificación mínima de 0 - 10.

Tabla 21

Distribución de frecuencia de promedios del grupo experimento antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.

Promedios	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	18	60,0%
Bajo	12	40,0%
Alto	0	0%
Superior	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Base de datos.

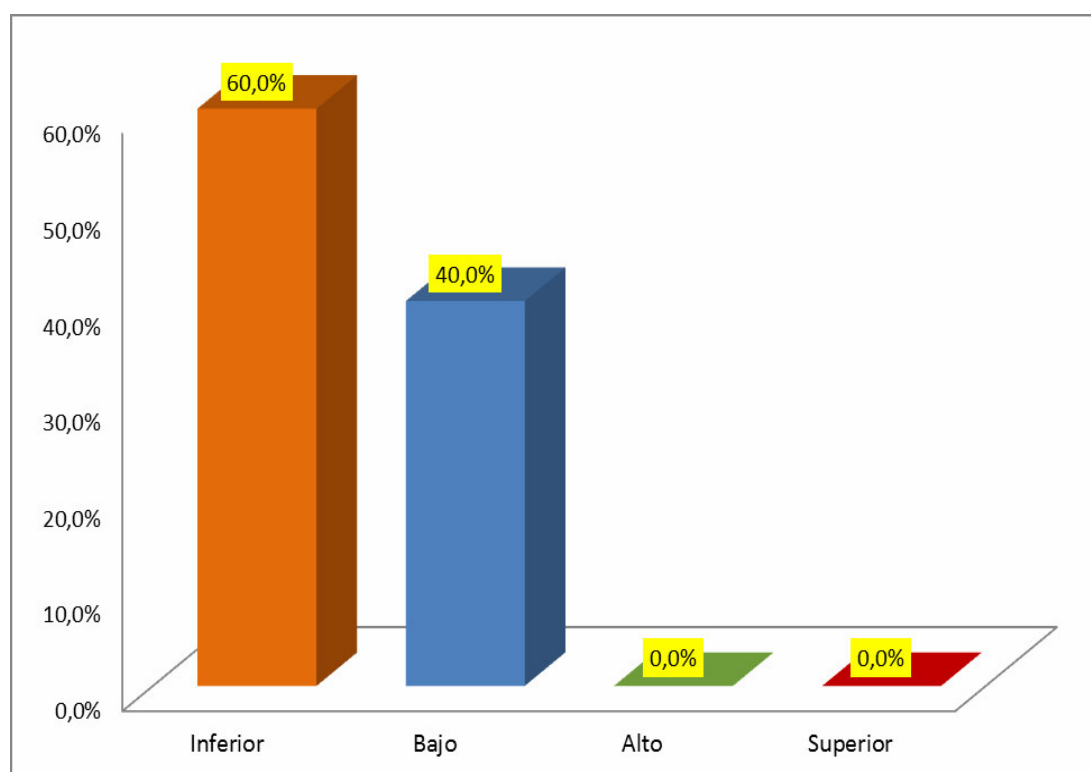


Figura 7. Promedios del grupo experimento antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia

En la tabla 21 y figura 7, se muestra que el promedio de la variable de estudio en 30 estudiantes del grupo de experimental antes de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia fueron de nivel inferior (18) estudiantes universitarios que representa el 60% que obtuvieron una calificación mínima de 0 - 10.

Tabla 22

Distribución de frecuencia de promedios del grupo experimento después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.

Promedios	Frecuencia	Porcentaje
Inferior	0	0%
Bajo	9	30,0%
Alto	21	70,0%
Superior	0	0%
Total	30	100%

Fuente: Base de datos.

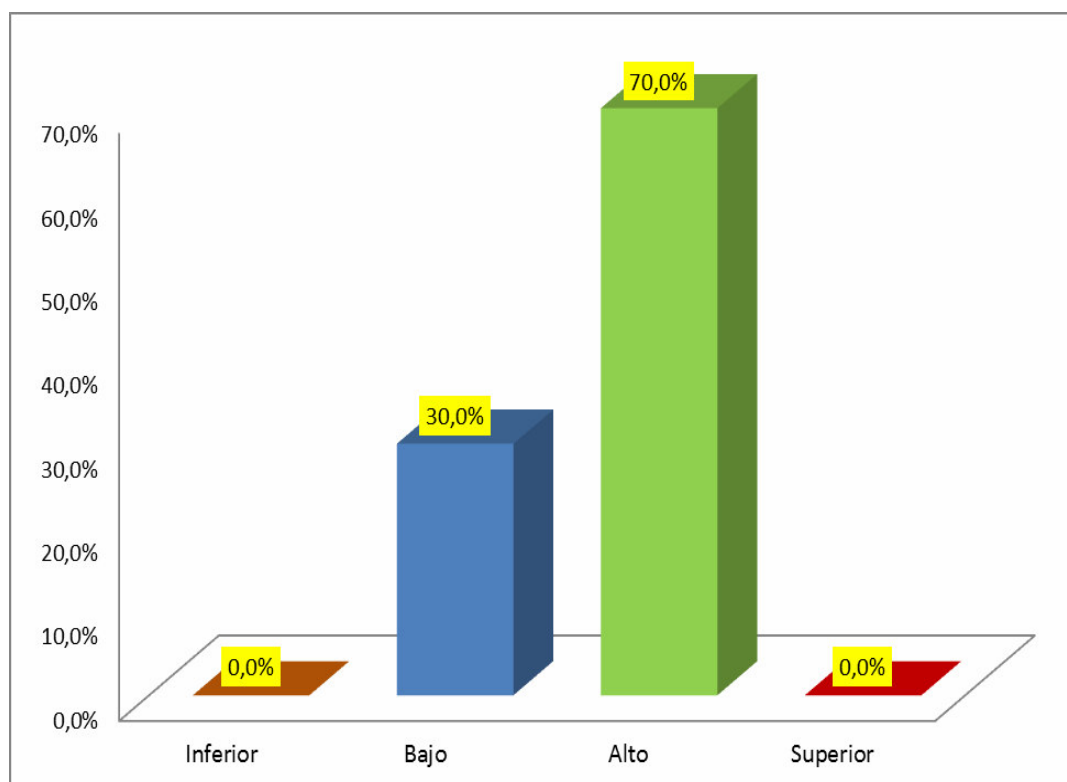


Figura 8. Promedios del grupo experimento después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia.

En la tabla 22 y figura 8, se muestra que el promedio de la variable de estudio en 30 estudiantes del grupo de experimental después de la aplicación del Movie Maker en el aprendizaje de los contenidos de Historia fueron de nivel alto (21) estudiantes universitarios que representa el 70% que obtuvieron una calificación mínima de 14 - 17.

Tabla 23

Pruebas de normalidad Kolmogorov-Smirnova para determinar la distribución de las variables de estudio.

Variable y grupo	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
Grupo de control pretest capacidad de comprensión	,317	30	,000
Grupo de control pretest habilidad para elaborar documentales	,302	30	,000
Grupo de control pretest habilidad para trabajar en equipo	,267	30	,000
Grupo de control pretest aprendizaje del contenido de historia	,294	30	,000
Grupo de control posttest capacidad de comprensión	,332	30	,000
Grupo de control posttest habilidad para elaborar documentales	,317	30	,000
Grupo de control posttest habilidad para trabajar en equipo	,267	30	,000
Grupo de control posttest aprendizaje del contenido de historia	,272	30	,000
Grupo de experimental pretest capacidad de comprensión	,285	30	,000
Grupo de experimental pretest habilidad para elaborar documentales	,293	30	,000
Grupo de experimental pretest habilidad para trabajar en equipo	,239	30	,000
Grupo de experimental pretest aprendizaje del contenido de historia	,203	30	,003
Grupo de experimental posttest capacidad de comprensión	,236	30	,000
Grupo de experimental posttest habilidad para elaborar documentales	,292	30	,000
Grupo de experimental posttest habilidad para trabajar en equipo	,251	30	,000
Grupo de experimental posttest aprendizaje del contenido de historia	,253	30	,000

a Corrección de la significación de Lilliefors

Las “pruebas de normalidad muestran que los datos en las variables y dimensiones por grupos de control y experimental en el pre test y post test, no se distribuyen según la Ley Normal, ya que la “p” asociada a los contrastes de Kolmogorov Smirnov da por debajo del nivel de significación alfa prefijado (0,05)”

En “este caso, nos obligará a tomar pruebas no paramétricas como la Prueba Test U de Mann-Whitney (muestras independientes)”

CONCLUSIONES

1. La “aplicación de Movie Maker ha tenido efecto significativo en el incremento de aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del I.S.P.P. “Raúl Porras Barrenechea” de Jesús María, debido a la significancia de la prueba Test U Mann-Whitney, se obtuvo el valor de $p= 0.068$ (Pretest) y $p= 0.000$ (Posttest) determinándose que el grupo experimental logró un rango de promedio de 45.50 lo que se evidencia estudiantes aprobados en la prueba Posttest frente al promedio de 15.50 del grupo de control de estudiantes. Asimismo se evidencia que los estudiantes del grupo experimental obtuvieron un promedio de 10.23 (Pretest) y 14.30 (Posttest), concluyendo la efectividad significativa de la aplicación del sistema Movie Maker.
2. La “aplicación de Movie Maker ha tenido efecto significativo en el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) de los contenidos de Historia en los estudiantes del I.S.P.P. “Raúl Porras Barrenechea” de Jesús María, debido a la significancia de la prueba Test U Mann-Whitney por el que se obtuvo el valor de $p=0.051$ (Pretest) y $p= 0.000$ (Posttest) determinándose que el grupo experimental logró en el Posttest, el promedio de 45.03 y el grupo de control el promedio de 15.97 lo que implica aceptar la hipótesis alternativa y rechazar la hipótesis nula.”
3. Frente al desarrollo de la habilidad para elaborar documentales (saber hacer) con los contenidos de Historia en los estudiantes del I.S.P.P. “Raúl

Porras Barrenechea” de Jesús María, se determinó que el grupo experimental logró un promedio de 45.10 y el grupo de control un promedio de 15.90.

4. Frente al desarrollo de la habilidad para trabajar en equipo (saber ser) los contenidos de Historia en los estudiantes del I.S.P.P. “Raúl Porras Barrenechea” de Jesús María, se determinó que el grupo experimental logró un promedio de 44.10 y el grupo de control un promedio de 16.90.
5. Los resultados han permitido generar proyectos motivadores, facilitando la comprensión de los contenidos del área curricular; utilizando diferentes trabajos y fuentes de información, ya que el uso del programa es muy visual, práctica y de fácil manejo, configurando la participación de manera activa de los estudiantes en la cimentación de su propio aprendizaje de acuerdo a las actividades independientes y cooperativas, logrando la retroalimentación en diferentes temas abordados relacionados a contenidos audiovisuales y otros recursos.
6. Esto evidencia que el uso de la herramienta de Movie Maker es una estrategia de enseñanza permitiendo y proporcionando a los estudiantes la importante de nuevos escenarios de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes estar más motivado, colaborativo y comprometido en la valoración de nuevas formas de trabajo y el proceso de interacción entre docentes y entre pares, asimismo para incorporar la herramientas de Movie Maker en el aula es necesario el esfuerzo de los docentes en

superior los nuevos obstáculos en el aula y en los estudiantes, es decir, comprobar la solidaridad de los estudiantes al compartir incondicionalmente sus conocimientos e información.

RECOMENDACIONES

1. Aplicar Movie Maker para incrementar el aprendizaje de otras asignaturas de los estudiantes de otros ciclos del I.S.P.P. “Raúl Porras Barrenechea” de Jesús María.
2. Utilizar programas innovadores (TIC) a fin de mejorar el nivel de aprendizaje y la calidad académica y, consecuentemente la calidad educativa en los estudiantes del I.S.P.P. “Raúl Porras Barrenechea” y de otras Instituciones Educativas.
3. Desarrollar concursos de aplicación de otras tecnologías como los foros virtuales, las video conferencias, etc., para estimular y fomentar el incremento de los aprendizajes de las diferentes asignaturas y áreas de desarrollo, considerando que la implementación de una biblioteca virtual es importante para superar el déficit académico.
4. Elaborar guías didácticas para el uso de las tecnologías virtuales con el objeto de fortalecer el aprendizaje de las competencias de las diferentes asignaturas. Los procesos didácticos deben servir para ampliar los aprendizajes cognitivos, procedimentales y actitudinales de los estudiantes de la educación secundaria y superior.
5. Se sugiere que los directivos del Instituto Superior, tomen conocimiento sobre la importancia de herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje, contar con aulas de innovación, implementar talleres

similares, que actualicen a los docentes en el uso de recursos digitales como estrategias de enseñanza aprendizaje y que a la vez permiten a los estudiantes la utilización positiva de la infraestructura digital disponible.

6. A los docentes buscar la participación de manera constante en los talleres y emplear los conocimientos adquiridos en la elaboración de sus propios vídeos educativos, con la intención de que identifiquen en la práctica las dificultades que conlleva dichos medios, asimismo una capacitación para e herramientas tecnológicas en sus sesiones y unidades didácticas interrelacionados con las TIC.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, J. (2005). '*Planeamiento curricular*'. México: Trillas.
- Ander E. (2005). '*Diccionario de las Ciencias de la Educación*'. México: Quetzal.
- Anderson, T. (2007). '*Foros virtuales on-line*'. México: Quetzal.
- Araujo, J. (2005). '*Aplicación del Software Educativo en la enseñanza de Lógico Matemática en Educación Primaria*'. Repositorio de la Universidad Inca Garcilaso de la Vega.
- Ausubel, D. (2000). '*El uso de los organizadores virtuales*'. Madrid: Kapeluzs.
- Avanzini, M. (1998). '*Estrategias de enseñanza virtual*'. Buenos Aires: Paidós.
- Avolio, L. (2006). '*La tarea virtual del docente*'. Buenos Aires: Marymar.
- Barbera, E. (2010). '*Educación virtual a distancia*'. Barcelona: Limusa.
- Barnes, J. (2006). '*Técnicas de evaluación virtual*'. Madrid: Kapeluzs.
- Barrantes, M. (1999). '*Introducción a la historia*'. Lima: Amauta.
- Barrón, C. (2000). '*La Educación basada en Competencias en el marco de los procesos de globalización*'. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Brack, A. (2003). '*El mundo en que vivimos*'. Madrid: Alfaguara.
- Brown, J. (2000). '*La vida académica mediante las TIC*'. Buenos Aires: Orión.
- Bunge, M. (2000). '*Ciencia y Desarrollo*'. México: Quetzal.
- Cabero, J. y Aguaded, J. (2002). '*Educación en red internet como recurso para la educación*'. Granada: Aljibe.
- Cardoso, C. (1999). '*Introducción al trabajo de la investigación histórica*'. Lima: Universidad de Lima.
- Chávez García, T. (2006). '*La enseñanza de la Historia del Perú en la Educación Secundaria durante la segunda mitad del siglo XX*'. Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú, Fondo Editorial.

- Citrimovitz, H. (2004). *'Factores que generan mal aprendizaje virtual'*. Madrid: Limusa.
- Collinwood, M. (2002). *'Las ciencias sociales en la escuela'*. México: Quetzal.
- Collís, B. (2009). *'Tecnologías informáticas en educación'*. Madrid: Azul.
- Collison, G. (2008). *Aprendizajes en ambientes virtuales'*. Nueva York: Mc Graw-Hill.
- Cook, T. (2003). *'Estrategias del aprendizaje virtual'*. Barcelona: Planeta.
- Cortés, F. (2006). *'Medios informáticos educativos'*. México: Tizot.
- Crook, Ch. (2009). *'Ordenadores y aprendizaje'*. Madrid: Morata.
- Dabbagh, N. (2008). *'El uso de elementos virtuales en cursos presenciales'*. Buenos Aires: Atlántida.
- Delgado, K. (2012). *'Aprendizaje Colaborativo. Teoría y Práctica'*. Lima: Editorial San Marcos.
- Delors, J. (1994). *'La Educación encierra un Tesoro'*. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Madrid: Santillana y UNESCO.
- Díaz, P. (2004). *'Tecnología y didáctica'*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Durant, William. (2005). *'Las lecciones de la historia'*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Egg E., A. (2003). *'Diccionario de las Ciencias Sociales'*. Buenos Aires: Humanitas.
- Emery, J. (2001). *'Roles y funciones con las Tics'*. Madrid: Poseidón.
- Escamilla González, A. (2008). *'Las Competencias Básicas: Claves y Propuestas para su desarrollo en los Centros'*. Barcelona: Graó.
- Faure, E. (2000). *'Aprender a aprender'*. Madrid: Humanitas.
- Fernández, I. (2005). *'Las TIC en la enseñanza superior'*. Lima: Abedul.
- Fernández Magipo, M. (2013). *'Desarrollo de Competencias del Área de Historia, Geografía y Economía en estudiantes de 5to. Grado, nivel Secundaria – CEUNAP*

– *Distrito de San Juan Bautista – 2013*’. Repositorio de la Universidad Nacional de la Amazonía Peruana.

- Fordan, R. (2006). *‘Didáctica e informática’*. México: Troquel.
- Gagné, Robert. (1999). *‘Las bases del aprendizaje programado’*. México: Trillas.
- Galvis, A. (2010). *‘Ingeniería de Software Educativo’*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Goleen, M (2007). *‘Factores del aprendizaje virtual’*. México: Troquel.
- Harasim, L. (2011). *‘Redes de aprendizaje con foros virtuales’*. Barcelona: Gedisa.
- Henao, O. (2009). *‘La enseñanza virtual en la Educación Superior’*. Bogotá: Universitaria
- Hernández, C. (2006). *‘Desarrollo de las capacidades con la enseñanza virtual’*. Caracas: Previs.
- Johnson, F. (2005). *‘Psicología del aprendizaje virtual’*. Buenos Aires: Paidós.
- Lerner, T. (2008). *‘Disfunciones del aprendizaje’*. Madrid: Kapeluzs.
- Matos, P. (2002). *‘Didáctica de las TICs’*. Madrid: Humanitas.
- Matos, E. (2002). *‘Didáctica virtual’*. Buenos Aires: Poseidón.
- Mayer, J. (2005). *‘Roles y funciones del profesor’*. Zaragoza: Edelvines
- Mc Gregor, R. (2007). *‘Factores del aprendizaje virtual’*. México: Ariel.
- Mejía Mejía, E. (2005). *‘Metodología de la Investigación Científica’*. Perú: Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Facultad de Educación. Unidad de Post Grado.
- Mendoza, C (2007). *‘Estrategias Didácticas Innovadoras para el aprendizaje de Historia’*. Repositorio de la Universidad de San Martín de Porras.
- Morin, E. (2001). *‘Los siete saberes necesarios para la educación del futuro’*. Barcelona: Paidós Studio.
- Orbegoso, Enrique. (2003). *‘Introducción a las ciencias sociales’*. Lima: Magisterial.

- Orellana, F. (2008). *'Fundamentos del aprendizaje por internet'*. Buenos Aires: Paidós.
- Pacheco, C. (2005). *'El peruano frente a la Historia del Perú'*. Lima: Amauta.
- Palacios, M. (2001). *'Historia del Perú'*. Lima: PUC.
- Paredes, I. (2004). *'Las TICs en sus diferentes modalidades y su aplicación didáctica para el área de Comunicación Integral'*. Repositorio de la Universidad Peruana Unión.
- Pérez, O. (2008). *'Informática y Aprendizaje'*. México: Trillas.
- Poole, B. (2005). *'Tecnología Educativa'*. Madrid: Mc Graw. Prentice Hall.
- Resnik, M. (2012). *'Aprendizaje en la edad digital'*. México: Troquel.
- Roberts, J. (2005). *'Instrucción programada en la universidad'*. Madrid: Losada.
- Ríos, F. (2002). *'Conflictos cognitivos'*. Madrid: Horizonte.
- Rivera, H. (2008). *'Metodología virtual'*. México: Trillas.
- Sawyer, R. (2005). *'Problemas de aprendizaje con las TICs'*. México: Paidea.
- Tobón Tobón, S. (2006). *'El enfoque de las Competencias en el marco de la Educación Superior'*. Colombia: Magisterio.
- Tobón Tobón, S. (2006). *'Formación basada en Competencias. Pensamiento complejo, diseño curricular y didáctica'*. Bogotá: Ecoe.
- Toeffler, A. (2012). *'El shock del futuro'*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Tompkins, J. (2010). *'Planificación fácil'*. New York: John Wiley & Sons.
- Titone, P. (2000). *'El arte de enseñar con las TICs'*. México: Troquel.
- Universidad Pedagógica Nacional (2011). *'Enseñanza y Aprendizaje de la Historia en la Educación Básica'*. Autores: Varios. México.
- Washley, L. (2007). *'Funciones cognitivas para el aprendizaje virtual'*. México: Paidós.
- Wilson, A. (2002). *'Aplicación de la informática en las Ciencias Sociales'*. Madrid: Síntesis.

- Wilson, J. (2006). *'Hacia una renovación pedagógica con las TICs'*. Madrid: Losada.
- Zabala Vidiella, A. y Arnau Belmonte, L. (2001). *'11 Ideas Clave. Cómo Aprender y Enseñar Competencias'*. Barcelona: Graó.

Fuentes Digitales

- La web de las biografías. <http://www.mcnbiografias.com>
- Biografías y vidas. <http://www.biografiasyvidas.com>
- Busca biografías. <http://www.buscabiografias.com>
- Historia y biografías. <http://historiaybiografias.com>
- IESE Business School. <http://www.iese.edu>

ANEXOS

Anexo N° 1:

GUÍA DIDÁCTICA PARA APLICAR EL MOVIE MAKER

A. Soporte pedagógico

El interés por mejorar el aprendizaje de los contenidos de Historia está asociado al interés por mejorar la calidad educativa de los estudiantes del I.S.P.P. “Raúl Porras Barrenechea” mediante la aplicación de Movie Maker para trabajar en las dimensiones de saber conocer, saber hacer y saber ser.

B. Sustento educativo-social

La Historia como sustrato básico de la vida social y cultural, y tiene sus inicios en el seno familiar y se consolida con el apoyo de la I.E. Esto implica la imperiosa necesidad de desarrollar programas educativos específicos que desde la escuela, motiven, expliquen y persistan en su propósito de fomentar la aplicación de las TIC en su modalidad de Movie Maker.

C. Plan General de la Guía Didáctica.

1) Datos generales

- **Institución auspiciadora:** I.S.P.P. “Raúl Porras Barrenechea”
- **Equipo Responsable:**
 - Prof. Edwin Cárdenas Vargas
 - Colaboradores: Docentes tutores del I.S.P.P. ‘Raúl Porras Barrenechea’
- **Población beneficiaria:** 60 estudiantes del I.E.P.P. ‘Raúl Porras Barrenechea’.
- **Duración:** Fecha de inicio: 15 de abril del 2017
Fecha de término: 10 de mayo del 2017
- **Lugar:** Aula N° 2 del I.S.P.P. ‘Raúl Porras Barrenechea’ de Jesús María.
- **Número de horas:** 10 horas
- **Horario:** 6:00 pm - 8:00 pm

2) Metodología

Para mayor efectividad de este proyecto, cada 2 alumnos trabajaron en una computadora para que aprendiera a utilizar el Movie Maker.

a) Motivación:

Mediante la motivación se podrá sensibilizar la capacidad de los estudiantes y crear un ambiente de confianza. (5 minutos)

b) Reflexión:

El presente proceso permite conocer la capacidad del estudiantes a fin de saber las características de los participantes (conocimientos) (5 minutos).

c) Demostración:

Consiste en desarrollar los siguientes procedimientos:

- 1) Aplicación del método regresivo-progresivo del contenido de Historia
- 2) Diálogo y la exposición del docente sobre el uso de Movie Maker.
- 3) En este momento se utilizan técnicas de análisis, reflexión, discusión y síntesis. (30 minutos)

d) Evaluación:

La evaluación de los conocimientos de las competencias de Historia y del uso de Movie Maker, permite verificar, reafirmar y retroalimentar lo aprendido, esto puede hacerse mediante técnicas de evaluación como la lista de chequeo, dinámicas, conclusiones, etc.

Tiempo aproximado: 5 minutos.

3) Los contenidos de la asignatura de Historia:

Clase N° 1: La cultura Caral

Clase N° 2: La cultura Chavín

Clase N° 3: La cultura Wari

Clase N° 4: El Tahuantinsuyo

4) Material didáctico a emplear

- Computadora
- Programa informático de Movie Maker
- Vídeos y diapositivas de las Culturas Pre Hispánicas

5) Evaluación de la aplicación del Movie Maker

Hojas de evaluación de acuerdo a la aplicación de las sesiones de aprendizaje, a fin de conocer el nivel de logro de los estudiantes del instituto.

Anexo N° 2: Unidad de aprendizaje

UNIDAD DE APRENDIZAJE N° 1



I. Datos Informativos

1. Centro educativo: “Ramón Castilla”
2. Lugar : San Martín de Porres
3. Grado y Sección : 2° “A” de secundaria
4. Profesora : Angie Porras Gonzales
5. Área curricular : Historia, Geografía y Economía

II. TITULO: “EL LEGADO CULTURAL DE LAS CIVILIZACIONES DE CARAL, CHAVÍN, WARI E INCA”

III. PROPÓSITOS Y EVIDENCIA DE APRENDIZAJE:

ÁREA	COMPETENCIA/ CAPACIDAD	DESEMPEÑOS PRECISADOS (CRITERIOS)	EVIDENCIAS DEL APRENDIZAJE	INSTRUMENTO
CIENCIAS SOCIALES	Competencia: Construye interpretaciones históricas: •Interpreta críticamente fuentes diversas. •Comprende el tiempo histórico. •Elabora explicaciones históricas.	Contrasta las interpretaciones que se presentan en diversas fuentes históricas sobre hechos o proceso históricos del periodo del Arcaico Andino, Horizonte Temprano, Horizonte Medio y Horizonte Tardío. Explica cambios y permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por los hechos o procesos históricos relevantes del periodo prehispánico, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos Explica las ideas y comportamientos de las personas a partir del contexto del periodo del Arcaico Andino, Horizonte Temprano, Horizonte Medio y Horizonte Tardío.	Cuadro de doble entrada de las principales culturas: Caral, Chavín, Wari e Inca. Cuadro de doble entrada acerca de los cambios, permanencias y relaciones de simultaneidad de la sociedad Prehispánica. Exposición acerca de los videos elaborados a través del Programa de Movie Maker.	Lista de cotejo

ENFOQUES TRANSVERSALES	VALOR	ACTITUDES O ACCIONES OBSERVABLES
De derecho	Diálogo y concertación	Los docentes y estudiantes generan espacios de reflexión sobre el reconocimiento a los estudiantes como sujetos con una historia personal valiosa, relacionada con el mundo social, para el fortalecimiento de la convivencia entre pares en la institución educativa
Al bien común	Solidaridad:	Los estudiantes y estudiantes demuestran solidaridad con sus compañeros en toda situación en la que padecen dificultades que rebasan sus posibilidades de afrontarlas.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA E INSTRUMENTO
COMPETENCIA T. 1 Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por el TIC. (Movie Maker) CAPACIDADES <ul style="list-style-type: none"> ➤ Personaliza entornos virtuales. ➤ Gestiona información del entorno virtual. ➤ Interactúa en entornos virtuales. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Accede a plataformas virtuales para desarrollar aprendizajes acerca de las culturas Caral, Chavín, Wari, Inca. ✓ Navega en plataformas virtuales (simuladores de crédito) para buscar fuentes de información acerca de las culturas prehispánicas en investigación realizando configuraciones de manera autónoma y responsable. ✓ Emplea diversas fuentes con criterios de credibilidad, pertinencia y eficacia utilizando herramientas digitales de autor cuando realiza investigación sobre las culturas prehispánicas. ✓ Publica VIDEOS de MOVIE MAKER utilizando información diversa según pautas de organización y citación combinando materiales digitales de diferentes formatos. 	Lista de cotejo

IV. SITUACIÓN SIGNIFICATIVA:

Los estudiantes del 2° año de secundaria de la IE “Ramón Castilla” del Distrito de San Martín de Porres; dentro de las actividades escolares continuamente muestran conductas inadecuadas entre sus compañeros e indiferencia al patrimonio cultural local y nacional. Frente a esta situación: ¿Qué zonas arqueológicas conoces en el distrito? ¿Cómo podemos conservarlo? ¿Qué harían ustedes si fueran autoridades locales?

V. SECUENCIA DE SESIONES:

SESIÓN 01	DURACIÓN:	FECHA:	SESIÓN 02	DURACIÓN:	FECHA:
	3 horas	Del 15 al 19 de abril		3 horas	22 al 26 de abril
Título	Caral “La ciudad más antigua de América”		Título	La cultura Chavín “Horizonte Temprano”	
Principales experiencias de aprendizaje Primera sesión a los estudiantes se les presenta la situación significativa y comprender los retos o desafíos que plantea. Además, los estudiantes realizaran una mesa redonda que les permita reflexionar acerca de los propósitos de aprendizaje establecidos en la unidad. Utilizando el Programa de Movie Maker edita los siguientes aspectos: Ubicación geográfica de Caral organización política, social, económica. El conocimiento científico y su aplicación tecnológica.			Principales experiencias de aprendizaje Buscan diferentes fuentes de información. Seleccionan fuentes de información relevante. Analizan las fuentes. Elaboran un cuadro de doble entrada para contrastar diferentes fuentes y elaborar sus conclusiones. Presentan sus diferentes productos acerca de las fuentes. Utilizando el Programa Movie Maker edita un video de la Cultura Chavín, teniendo en cuenta: El Estado teocrático. Manifestaciones artísticas: Cerámica, escultura, metalurgia y arquitectura.		
SESIÓN 03	DURACIÓN:	FECHA:	SESIÓN 04	DURACIÓN:	FECHA:
	3 horas	29 de abril al 3 de mayo		3 horas	6 al 10 de mayo
Título	La cultura Wari “Horizonte Medio”		Título	La cultura Inca “Horizonte Tardío”	
Principales experiencias de aprendizaje: Realizan un cuadro de doble entrada sobre cambios, permanencias y simultaneidades Presentan sus productos. Utilizando el Programa Movie Maker edita un video de la Cultura Wari, teniendo en cuenta: El origen del Estado Wari (Tiahuanaco – Huarpa - Nazca), Manifestaciones: planificación urbana, cerámica, arte textil y arquitectura			Principales experiencias de aprendizaje: Realizan una mesa redonda acerca de la sociedad problemas industrial y la actual Utilizando el Programa Movie Maker edita el video del legado más importante de los Incas ‘Machu Picchu’. Leyenda, Demarcación territorial, La Cápac Cuna, Arquitectura inca.		

VI. EVALUACIÓN

COMPETENCIA CAPACIDADES	DESEMPEÑOS	EVIDENCIA	INSTRUMENTO
<p>Construye interpretaciones históricas.</p> <p>Interpreta críticamente fuentes diversas</p> <p>Comprende el tiempo histórico</p> <p>Elabora explicaciones sobre procesos históricos</p>	<p>Contrasta las interpretaciones que se presentan en diversas fuentes históricas sobre hechos o procesos históricos sobre las culturas de Caral, Chavín, Wari e Inca.</p> <p>Explica cambios y permanencias y las relaciones de simultaneidad generados por los hechos o procesos históricos relevantes del Arcaico Andino, Horizonte Temprano, Horizonte Medio y Horizonte tardío, utilizando conceptos sociales, políticos y económicos</p> <p>Explica las ideas y comportamientos de las personas a partir del contexto de la época ocurridos en el periodo prehispánico.</p>	<p>Realiza una exposición acerca de las principales culturas Prehispánicas y sus consecuencias hasta la actualidad interpretando fuentes y comprendiendo el tiempo histórico.</p>	Rubrica

VII. RECURSOS Y MATERIALES

MATERIALES EDUCATIVOS	RECURSOS EDUCATIVOS	ESPACIO EDUCATIVO
<ul style="list-style-type: none"> - Texto escolar de 2° de secundaria del área de Ciencia Sociales. - Guía de actividades de 2° de secundaria del área de Ciencia Sociales. - Manual del docente de 2° de secundaria del área de Ciencia Sociales. 	Audiovisuales: Vídeo sobre las primeras civilizaciones en el Perú. Videos de los últimos hallazgos de las culturas locales. Otros: Texto, Papelógrafos, Plumones	<ul style="list-style-type: none"> - Aula de computo - Laboratorio - Visita arqueológica.

Lima, marzo de 2017

Angie Porras Gonzales
DOCENTE

Betty Bueno Alva
SUBDIRECTORA

Anexo N° 3: Sesiones de aprendizaje

ESQUEMA DE UNA SESIÓN DE APRENDIZAJE

Actividades	Horario	Contenido	Metodología	Materiales	Producto
Motivación	6:00 pm - 6:05 pm	Dinámica de presentación de las conductoras de la investigación.	Método regresivo - progresivo	Carteles	Los estudiantes se percatan de los objetivos de la sesión de aprendizaje.
Reflexión	6:05 pm - 6:20 pm	Definición, criterios e importancia de las Culturas Pre Hispánicas.	Declaración del tema para que los alumnos reconozcan la necesidad e importancia de saber de la trascendencia de las Culturas Pre Hispánicas del Perú.	Láminas	Los estudiantes se sensibilizan sobre la estrecha relación entre lo expuesto por el profesor y su análisis detallado y sistemático.
Demostración	6:20 pm - 7:30 pm	Uso de Movie Maker asociado con lo aprendido de la clase de Historia.	Uso de Movie Maker para grabar el tema expuesto sobre la Cultura Pre Hispánica desarrollada.	Computadora y programa Movie Maker.	Los estudiantes elaboran en el programa Movie Maker el tema tratado de Historia.
Evaluación	7:30 pm - 8:00 pm	Llenado del cuestionario de cada clase desarrollada.	Participación personal del alumno.	Hoja de evaluación.	Registro de las evaluaciones del alumno en la Ficha de Evaluación.

Anexo N° 4: ACTIVIDAD DE LA SESIÓN N° 1



**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO 'RAÚL PORRAS
BARRENECHEA'**

'CARAL, LA CIUDAD MÁS ANTIGUA DE AMÉRICA'

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

- La siguiente imagen es un Nuevo Sol (2014), perteneciente a la colección Riqueza y Orgullo del Perú y es una moneda de circulación nacional. En ella podemos apreciar la inscripción "Ciudad sagrada de _ _" perteneciente al _____.



- Kotosh – Arcaico Superior
 - Chavín – Horizonte Temprano
 - Caral – Arcaico Superior
 - Pachacamac – Horizonte Tardío
- Las siguientes imágenes pertenecen al Arcaico Superior y son representativas del:

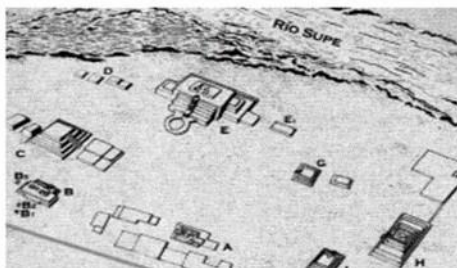


- Desarrollo cultural alcanzado en la costa norte.
 - Las manifestaciones culturales de las aldeas altoandinas.
 - La falta de complejidad política de las sociedades precerámicas.
 - Carácter expansionista de la civilización de Caral.
- Ubiquemos a la sociedad Caral en el espacio y el tiempo. En el primer caso se trata del valle de Supe, al norte de Lima. Para el segundo aspecto haremos un ejercicio. Identifique los procesos que fueron contemporáneos a Caral.
 - Apogeo de la cultura Griega.
 - Imperio antiguo de Egipto
 - Primer desarrollo regional
 - Ciudades-estados sumerias.
 - Solo II
 - I, III, y IV
 - II y IV
 - Solo III

4. El sitio arqueológico de Caral, representa a la civilización más antigua de América, es un bien de valor universal excepcional. Su estudio y puesta en valor es fruto de la ardua labor de profesionales e instituciones lideradas por la Dra. Ruth Shady. Del texto se infiere que la ciudadela Sagrada es un patrimonio:"
- Natural inmueble.
 - Material mueble.
 - Cultural de la humanidad.
 - Tangible histórico.
5. Lea atentamente y luego responda:



- A partir de lo expresado en la historieta podemos concluir que:
- Practicar valores universales nos hace comprensivos a las manifestaciones culturales semejantes a la nuestra.
 - Ser diversos culturalmente plantea problemas de entendimiento en la humanidad.
 - Culturalmente las personas deben de modificar sus patrones de conducta según el lugar de su residencia.
 - Debemos de valorar las manifestaciones culturales de otros, aun siendo diferentes a las nuestras.
6. Sobre el origen de la civilización en los Andes señale la afirmación pertinente:
- Kauffmann considera que hay una fuerte influencia mesoamericana en las culturas de la costa peruana.
 - Julio Cesar Tello estudio las evidentes relaciones entre las culturas Chavín de Huáncar y Valdivia.
 - Las investigaciones actuales en los valles como Supe y Casma replantean las teorías tradicionales.
 - No se puede negar que la arquitectura piramidal moche proviene de contactos con el área maya.
7. La imagen es un ejemplo de:



- La organización defensiva militar.
 - La vida ceremonial temprana costeña.
 - Surgimiento de la casta guerrera.
 - Difusión de los templos Chavín.
8. Con respecto a Caral, se puede afirmar que:

1. Fue el más grande centro ceremonial de su tiempo.
 2. Su arquitectura fue diversa: templos, plazas, etc.
 3. Fue el primer imperio conquistador andino.
 4. Era administrado por una casta sacerdotal
 5. Fue importante para articular la economía del valle.
- A) 1-2-3
B) 3-4-5
C) 1-3-5
D) 1-2-4-5
9. Durante el Arcaico Superior aparece la arquitectura monumental, la teocracia, el ayllu y las diferencias sociales, todo ello es evidencia de:
- A) Los profundos avances desarrollados por la astronomía.
B) Las transformaciones sociales generadas por la revolución agrícola.
C) Los avances en conocimiento de ingeniería y matemáticas.
D) Surgimiento de la casta militar.
10. Con respecto al periodo del Arcaico Superior, seleccione según corresponda:
- | | |
|-----------------|---------------------------------------|
| 1. Kotosh | a) Figuras humanas de barro crudo. |
| 2. Huaca Prieta | b) Centro ceremonial serrano |
| 3. Caral | c) Escultura de las manos cruzadas. |
| 4. Aspero | d) Iconografías en textiles y mates. |
| 5. Huaricoto | e) Pirámides más antiguas de América. |
- A) 1c, 2d, 3e, 4a, 5b
B) 1a, 2d, 3c, 4e, 5b
C) 1d, 2b, 3c, 4a, 5e
D) 1c, 2d, 3a, 4b, 5e
11. Utilizando el Programa de Movie Maker edita los siguientes aspectos de Caral:
- A) Ubicación geográfica de Caral
B) Organización política, social, económica
C) El conocimiento científico y su aplicación tecnológica

Anexo N° 4: ACTIVIDAD DE LA SESIÓN N° 1



**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO 'RAÚL PORRAS
BARRENECHEA'**

'CARAL, LA CIUDAD MAS ANTIGUA DE AMÉRICA'

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

11. La siguiente imagen es un Nuevo Sol (2014), perteneciente a la colección Riqueza y Orgullo del Perú y es una moneda de circulación nacional. En ella podemos apreciar la inscripción "Ciudad sagrada de _ _" perteneciente al _____.



- E) Kotosh – Arcaico Superior
- F) Chavín – Horizonte Temprano
- G) Caral – Arcaico Superior**
- H) Pachacamac – Horizonte Tardío

Solución: El Banco Central de Reserva del Perú ha puesto en circulación la décimo sexta moneda de la Serie Numismática Riqueza y Orgullo del Perú, alusiva a la Ciudad Sagrada de Caral. Estas monedas son de curso legal, circularán de forma simultánea con las actuales monedas de S/. 1,00 y sus características son las siguientes:

DENOMINACIÓN: S/. 1,00	CANTO: Estriado
ALEACIÓN: Alpaca	AÑO DE ACUÑACIÓN: 2014
PESO: 7,32g	EMISIÓN MÁXIMA: 10 000 000
DIÁMETRO: 25,50mm	MES: Abril

12. Las siguientes imágenes pertenecen al Arcaico Superior y son representativas del:



- E) Desarrollo cultural alcanzado en la costa norte.
- F) Las manifestaciones culturales de las aldeas altoandinas.
- G) La falta de complejidad política de las sociedades precerámicas.**

H) Carácter expansionista de la civilización de Caral.

Solución: las imágenes representadas pertenecen a la civilización Caral – Supe, las figurillas de barro crudo, el quipu para registrar los recursos de la tributación y las flautas utilizadas en las ceremonias públicas son muestras que esta sociedad ya habían alcanzado cierto nivel de complejidad que la coloca en los albores de la civilización andina.

13. Ubiquemos a la sociedad Caral en el espacio y el tiempo. En el primer caso se trata del valle de Supe, al norte de Lima. Para el segundo aspecto haremos un ejercicio. Identifique los procesos que fueron contemporáneos a Caral.
- I. Apogeo de la cultura Griega.
 - II. Imperio antiguo de Egipto
 - III. Primer desarrollo regional
 - IV. Ciudades-estados sumerias.
- E) Solo II
F) I, III, y IV
G) II y IV
H) Solo III

Solución: II y IV. La civilización de Caral se desarrolló hacia 2700 a.C y es contemporánea del imperio Antiguo de Egipto y de las Ciudades-estado sumerias.

14. El sitio arqueológico de Caral, representa a la civilización más antigua de America, es un bien de valor universal excepcional. Su estadio y puesta en valor es fruto de la ardua labor de profesionales e instituciones lideradas por la DRa. Ruth Shady. Del texto se infiere que la ciudadela Sagrada es un patrimonio:"
- E) Natural inmueble.
F) Material mueble.
G) Cultural de la humanidad.
H) Tangible histórico.

Solución: La Ciudadela de Caral es un bien cultural material inmueble declarado en el 2009 como Patrimonio de la humanidad por la Unesco en la 33 reunión del comité encargado, siendo el undécimo sitio del Perú en ser inscrito en la lista del Patrimonio Mundial.

15. Lea atentamente y luego responda:



A partir de lo expresado en la historieta podemos concluir que:

- E) Practicar valores universales nos hace comprensivos a las manifestaciones culturales semejantes a la nuestra.
F) Ser diversos culturalmente plantea problemas de entendimiento en la humanidad.
G) Culturalmente las personas deben de modificar sus patrones de conducta según el lugar de su residencia.

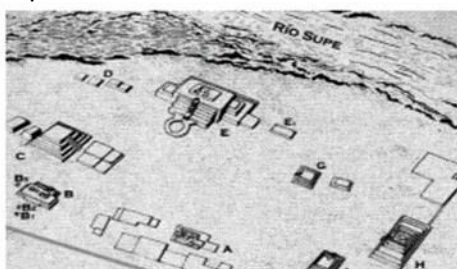
H) Debemos de valorar las manifestaciones culturales de otros, aun siendo diferentes a las nuestras.

Solución: A través del tiempo y el espacio la cultura adquiere diversas formas de expresarse, la diversidad cultural constituye un patrimonio de la humanidad motor del desarrollo sostenible de las comunidades, de los pueblos y las naciones que deben de valorarse y preservarse.

16. Sobre el origen de la civilización en los Andes señale la afirmación pertinente:
- E) Kauffmann considera que hay una fuerte influencia mesoamericana en las culturas de la costa peruana.
 - F) Julio Cesar Tello estudio las evidentes relaciones entre las culturas Chavín de Huáncar y Valdivia.
 - G) **Las investigaciones actuales en los valles como Supe y Casma replantean las teorías tradicionales.**
 - H) No se puede negar que la arquitectura piramidal moche proviene de contactos con el área maya.

Solución: Las investigaciones en diversos sitios de la costa peruana, especialmente en los valles de Supe y Casma, vienen aportando nuevas luces sobre el origen de la civilización en los andes, proceso iniciado alrededor de 3000 a.C.

17. La imagen es un ejemplo de:



- E) La organización defensiva militar.
- F) **La vida ceremonial temprana costeña.**
- G) Surgimiento de la casta guerrera.
- H) Difusión de los templos Chavín.

Solución: La ilustración corresponde al sitio arqueológico de Caral, uno de los centros ceremoniales urbanos más antiguos de la costa peruana e inclusive del continente americano.

18. Con respecto a Caral, se puede afirmar que:
1. Fue el más grande centro ceremonial de su tiempo.
 2. Su arquitectura fue diversa: templos, plazas, etc.
 3. Fue el primer imperio conquistador andino.
 4. Era administrado por una casta sacerdotal
 5. Fue importante para articular la economía del valle.
- E) 1-2-3
 - F) 3-4-5
 - G) 1-3-5
 - H) **1-2-4-5**

Solución: Caral, en el valle del rio Supe, fue un centro ceremonial de grandes dimensiones, con templos y plazas en los que los sacerdotes

guiaban las actividades religiosas. También cumplía el rol de comunicar las sociedades costeras con los centros agrícolas de la parte alta del valle.

19. Durante el Arcaico Superior aparece la arquitectura monumental, la teocracia, el ayllu y las diferencias sociales, todo ello es evidencia de:
- E) Los profundos avances desarrollados por la astronomía.
 - F) Las transformaciones sociales generadas por la revolución agrícola.**
 - G) Los avances en conocimiento de ingeniería y matemáticas.
 - H) Surgimiento de la casta militar.

Solución: La revolución neolítica en los Andes, desarrollada durante el Arcaico Superior, supuso la creación de excedente; de allí las diferencias sociales, el surgimiento d especialistas en astronomía para crear calendarios agrícolas y las posteriores construcciones de templos ceremoniales.

20. Con respecto al periodo del Arcaico Superior, seleccione según corresponda:
- | | |
|-----------------|---------------------------------------|
| 1. Kotosh | a) Figuras humanas de barro crudo. |
| 2. Huaca Prieta | b) Centro ceremonial serrano |
| 3. Caral | c) Escultura de las manos cruzadas. |
| 4. Aspero | d) Iconografías en textiles y mates. |
| 5. Huaricoto | e) Pirámides más antiguas de América. |

- E) 1c, 2d, 3e, 4a, 5b**
- F) 1a, 2d, 3c, 4e, 5b
- G) 1d, 2b, 3c, 4a, 5e
- H) 1c, 2d. 3a, 4b, 5e

Solución: La relación correcta es: Kotosh: Escultura de las manos cruzadas, Huaca Prieta: Iconografía en textiles y mates, Caral: Pirámides más antiguas de américa, Aspero: Figuras humanas de barro crudo, Huaricoto: Centro ceremonial serrano.

11. Utilizando el Programa de Movie Maker edita los siguientes aspectos de Caral:
- A) Ubicación geográfica de Caral.
 - B) Organización política, social, económica
 - C) El conocimiento científico y su aplicación tecnológica.

Anexo N° 5: ACTIVIDAD DE LA SESIÓN N° 2



INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO 'RAÚL PORRAS
BARRENECHEA'

'LA CULTURA CHAVÍN'

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

1. Para la arqueología el termino Chavín también hace referencia a un “estilo artístico” de gran influencia y expansión en los Andes. Los mecanismos de dicha expansión no están del todo claro, no obstante, se considera que la propagación del fenómeno Chavín se realizó por medios religiosos no violentos, las distintas comunidades andinas adoptaban el estilo Chavín con el interés de asimilar sus avances en agricultura, sus conocimientos astronómicos y ser parte de su prestigiosa comunidad religiosa.

Del texto podemos concluir que el gobierno en la cultura Chavín fue:

- A) Feudal
- B) Teocrático**
- C) Absolutista
- D) Monárquico

Solución: Fue un estado teocrático debido a que su organización sociopolítica se fundamentaba en que el poder era ejercido por los sacerdotes, quienes se posicionaban en la cúspide social, por encima del pueblo conformado por los agricultores y ganaderos, pues ellos ejercían el control político y religioso.

2. De la siguiente relación de sociedades referidas al proceso de las culturas preincaicas establezca el orden cronológico correcto:

- | | |
|------------|--------------------|
| I. Wari | A) IV, II, I y III |
| II. Chavín | B) IV, II, III y I |
| III. Inca | C) IV, II, I y III |
| IV. Caral | D) II, IV, III y I |

Solución: El orden cronológico de las culturas prehispánicas es como sigue en primer lugar Caral pertenece al periodo del Arcaico Andino, Chavín perteneciente al Horizonte Temprano, seguido a él, durante el periodo del Horizonte Medio, ubicamos a Wari y finalmente tenemos a los Incas, ubicado en el Horizonte Tardío.

3. En el proceso del periodo formativo andino se logró la síntesis de diferentes desarrollos culturales, la homogenización del patrón cerámico y de los diferentes espacios religiosos, como también se asumió en las diversas regiones la felinización de sus actividades locales, entre otros elementos más. Ello se encontró ligado a/al:

- A) La imposición militar del poder Chavín en los Andes.
- B) La urbanización regional impulsada por Chavín
- C) La hegemonía lograda por la sociedad Chavín**
- D) Mayor poder y prestigio de los dioses de Chavín

Solución: Chavín fue la sociedad hegemónica del periodo formativo medio, en su momento de apogeo, entre los años 800 y 400 a.C., esta logro sintetizar

los logros culturales de los pueblos iniciales del formativo y difundió un estilo cultural que se hizo hegemónico gracias a la efectividad de sus oráculos que dio prestigio a sus dioses y permitió una alta concentración tributaria. Gracias a ello su estilo cerámico y arquitectónico se difundió, como también los rasgos felinos de sus dioses, mezclados con las peculiaridades de las divinidades locales.

4. “Chavín de Huáncar fue una de las culturas más importantes de América indígena. se desarrolló en el periodo denominado Horizonte Temprano. Indique la alternativa más adecuada acerca de dicha sociedad:”
- A) **Chavín consolidó un proceso civilizatorio que vino del Arcaico.**
 - B) No hay duda respecto del origen amazónico de la cultura Chavín.
 - C) Chavín, Valdivia y Olmeca fueron culturas interdependientes.
 - D) Con Chavín se dieron los primeros pasos de la civilización en los Andes.

Solución: El proceso civilizatorio de los andes se inició en el arcaico Superior (Bandurria, Aspero, Caral, etc.) y se consolidó en el Horizonte Temprano con Chavín de Huáncar, Antiguamente era considerada la primera cultura de los Andes o cultura matriz del mundo andino, por eso el Horizonte Temprano se denominó también “Formativo”.

5. “Determine el valor de verdad (V) o falsedad (F) de los siguientes enunciados relacionados con el periodo Horizonte Temprano.
- I. Se desarrollan culturas regionales con grandes logros en ingeniería hidráulica.
 - II. La cultura más representativa fue Wari, que se expandió desde Ayacucho.
 - III. La teocracia fue la forma de gobierno típica de la primera sociedad panandina.
 - IV. . La primera síntesis cultural andina, cuyo eje principal fue la cultura Chavín.
- A) VFVF
 - B) VVVF
 - C) FVVV
 - D) **FFVV**

Solución: La cultura Chavín fue la primera sociedad panandina. Su gobierno fue teocrático y su arte definió la primera síntesis cultural de los Andes: el Horizonte Temprano.

6. En arqueología el termino Chavín también hace referencia a un “estilo artístico” de gran influencia y expansión en los Andes. Los mecanismos de dicha expansión no están del todo claros, no obstante se considera que:
- A) Se realizó principalmente de manera militar.
 - B) **La propagación fue por medios religiosos.**
 - C) El intercambio comercial fue el factor principal.
 - D) Se combinaron guerra, religión y comercio.

Solución: La expansión de la cultura Chavín fue posible principalmente por el prestigio de su religión: los dioses terribles representados en excepcionales obras de arte de cerámica, piedra y tejido.

7. Con respecto a la teoría autoctonista sobre el origen de las altas culturas andinas, julio C. Tello, tras observar la iconografía presente en la litoescultura y cerámica Chavín, llegó a la conclusión de que los orígenes de esta sociedad se encontraba en:
- A) La costa, por las claras referencias a la fauna marina.
 - B) **Centroamérica, debido a la fuerte similitud con el estilo maya.**

- C) **La amazonia, por la referencia a la fauna de la selva.**
 D) La sierra, por la decoración basada en figuras de camélidos.

Solución: La iconografía de Chavín se caracteriza por hacer referencia a animales de la amazonia, serpientes, jaguares, caimanes, además de representar también plantas de origen selvático como la yuca. Todo ello permitió a Julio César Tello asegurar que los orígenes de Chavín y de la civilización andina se encontraban en la amazonia.

8. “Los sacerdotes manejaban un conocimiento que les confiera poder... si sus resultados eran acertados los centros ceremoniales y sus oráculos adquirían buena reputación. Eso ocurrió con Chavín. Por eso sus líderes sacerdotales fueron desarrollando una gran capacidad de convocatoria y a la vez poder político y económico sobre las comunidades de la época... Si un centro era famoso y reconocido atraía a gente de otras regiones”. Culturas Antiguas del Perú. Tomo 2. Chavín.
 A) Que los sacerdotes lograron dominar todo el territorio andino.
B) Que los oráculos fueron la base para su prestigio y poder político.
 C) El conocimiento astronómico fue trascendental para la agricultura.
 D) Chavín fue el centro ceremonial de escaso prestigio.

Solución: Del texto se desprende que el poder de convocatoria de los sacerdotes Chavín procede de su prestigio al ser muy acertados en sus predicciones de los ciclos agrícolas, siendo este elemento la base de su poder político.

9. Con respecto a las características y avances propios del Periodo Formativo es correcto afirmar:
 1. Surgió de la alfarería, orfebrería y el telar.
 2. Predominio de los centros ceremoniales y la casta sacerdotal.
 3. Desarrollo del primer regionalismo: Moche, Nazca y Tiahuanaco.
 4. Desarrollo de las primeras redes hidráulicas y el cultivo del maíz.
 5. Predominio de la casta guerrera sobre las sociedades de la época.
 A) 1-2-5
 B) Sólo 2
 C) 1-2-3
D) 1-2- 4

Solución: Durante el Horizonte Temprano se da el apogeo de los centros ceremoniales, la consolidación de la teocracia, el surgimiento de la cerámica, la orfebrería y la consolidación de las actividades agropecuarias con la construcción de canales y la adopción del cultivo del maíz.

10. ¿En qué periodo de la historia se encontraba el mundo con respecto al Mediterráneo, cuando en los andes se desarrollaba la cultura Chavin?
 A) Prehistoria
B) Edad Antigua
 C) Edad Contemporánea
 D) Edad Media

Solución: La Edad Antigua es un período tradicional, muy utilizado en la periodización de la historia humana, definido por el surgimiento y

desarrollo de las primeras civilizaciones que tuvieron escritura, llamadas por ello "civilizaciones antiguas". En el Perú se estaba dando al desarrollo del Primer Horizonte Formativo o temprano.

11. Utilizando el Programa Movie Maker edita un video de la Cultura Chavín, teniendo en cuenta:
 - A) El Estado teocrático
 - B) Manifestaciones artísticas: Cerámica, escultura, metalurgia y arquitectura.

III. La teocracia fue la forma de gobierno típica de la primera sociedad panandina.

IV. . La primera síntesis cultural andina, cuyo eje principal fue la cultura Chavín.

E) VFVF

F) VVVF

G) FVVV

H) FFVV

17. En arqueología el termino Chavín también hace referencia a un “estilo artístico” de gran influencia y expansión en los Andes. Los mecanismos de dicha expansión no están del todo claros, no obstante se considera que:

E) Se realizó principalmente de manera militar.

F) La propagación fue por medios religiosos.

G) El intercambio comercial fue el factor principal.

H) Se combinaron guerra, religión y comercio.

18. Con respecto a la teoría autoctonista sobre el origen de las altas culturas andinas, julio C. Tello, tras observar la iconografía presente en la litoescultura y cerámica Chavín, llegó a la conclusión de que los orígenes de esta sociedad se encontraba en:

E) La costa, por las claras referencias a la fauna marina.

F) Centroamérica, debido a la fuerte similitud con el estilo maya.

G) La amazonia, por la referencia a la fauna de la selva.

H) La sierra, por la decoración basada en figuras de camélidos.

19. “Los sacerdotes manejaban un conocimiento que les confiera poder... si sus resultados eran acertados los centros ceremoniales y sus oráculos adquirirían buena reputación. Eso ocurrió con Chavín. Por eso sus líderes sacerdotales fueron desarrollando una gran capacidad de convocatoria y a la vez poder político y económico sobre las comunidades de la época... Si un centro era famoso y reconocido atraía a gente de otras regiones”. Culturas Antiguas del Perú. Tomo 2. Chavín.

E) Que los sacerdotes lograron dominar todo el territorio andino.

F) Que los oráculos fueron la base para su prestigio y poder político.

G) El conocimiento astronómico fue trascendental para la agricultura.

H) Chavín fue el centro ceremonial de escaso prestigio.

20. Con respecto a las características y avances propios del Periodo Formativo es correcto afirmar:

1. Surgió de la alfarería, orfebrería y el telar.

2. Predominio de los centros ceremoniales y la casta sacerdotal.

3. Desarrollo del primer regionalismo: Moche, Nazca y Tiahuanaco.

4. Desarrollo de las primeras redes hidráulicas y el cultivo del maíz.

5. Predominio de la casta guerrera sobre las sociedades de la época.

E) 1-2-5

F) Sólo 2

G) 1-2-3

H) 1-2-4

21. ¿En qué periodo de la historia se encontraba el mundo con respecto al Mediterráneo, cuando en los andes se desarrollaba la cultura Chavín?

E) Prehistoria

F) Edad antigua

G) Edad Contemporánea

H) Edad Media

22. Utilizando el Programa Movie Maker edita un video de la Cultura Chavín, teniendo en cuenta:
- A) El Estado teocrático.
 - B) Las Manifestaciones artísticas: Cerámica, escultura, metalurgia y arquitectura.

Anexo N° 6: ACTIVIDAD DE LA SESIÓN N° 3



INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO 'RAÚL PORRAS
BARRENECHEA'

'LA CULTURA WARI'

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

1. Determine el valor de verdad (V) o falsedad (F) de los siguientes enunciados relativos a las culturas peruanas:
 - I. La red vial fue impulsado por Wari para controlar mejor su territorio.
 - II. El principal centro de peregrinación del Horizonte Temprano fue Cahuachi.
 - III. La tumba del Señor de Sipan es una muestra funeraria de carácter uterina.
 - IV. Los geoglifos de nazca fueron para Mejía Xesspe un calendario agrícola.

A) VFFV
B) VFFF
 C) FVFF
 D) FFFV

Solución: La red de caminos o Cápac ñam desarrollados por los Wari fueron para controlar mejor su vasto territorio. En el Horizonte Temprano el principal centro de peregrinación fue Huáncar, Cahuachi se desarrolló durante el intermedio temprano. Las tumbas de carácter uterino son característicos de los Paracas cavernas, no así de la cultura Moche. Para Mejía Xesspe descubridor de los geoglifos de Nazca, estos fueron caminos ceremoniales o ceques.

2. La siguiente imagen muestra una de las cerámicas policromas elaboradas en el antiguo Perú, este tazón ceremonial es de estilo Robles Moqo y se desarrolló durante el periodo del:



- A) Intermedio Temprano
 B) Formativo Medio
C) Horizonte Medio
 D) Formativo Inferior

Solución: La cerámica Wari tuvo varias fases Chakipamapa, Conchopata y Robles Moqo. En la imagen se puede apreciar un tazón ceremonial perteneciente a la fase de expansión Wari, la fase Robles Moqo, esta se desarrolló durante el Horizonte Medio.

3. Una de las características distintivas del imperio Wari fue la centralización política o la integración de las distintas sociedades regionales bajo su dominio. Teniendo

en cuenta ello, sus principales instrumentos para mantener un Estado centralizado serían:

- A) La propagación del culto del dios de los báculos.
- B) El desarrollo de andenes para incrementar el área agrícola.
- C) Construcción de centros administrativos y una red de caminos.**
- D) La implementación del quechua para la integración cultural.

Solución: La centralización política de los andes solo se concibe a través de mecanismos de control político sobre las distintas comunidades regionales conquistadas por el Estado Wari, por ende la red de caminos para el transporte de recursos, funcionarios y tropas y los centros provinciales fueron claves en su desarrollo político.

4. Observe y analice la imagen representada en este vaso ceremonial y, luego, señale la alternativa correcta.



- A) El dios Huiracocha fue el más importante para el Estado incaico.
- B) El ser mítico chavín fue ampliamente conocido gracias a la cerámica.
- C) Los vasos ceremoniales fueron fundamentales en los rituales mochicas.
- D) El Dios de los Báculos es la marca iconográfica del Horizonte Medio.**

Solución: La deidad principal de la religión Wari es el Dios de los Báculos Dios de las Varas como lo llamó Jhon Rowe. Parecería que se trata de la deidad principal del mundo andino que sobrevive hasta el imperio Inca cambiando de aspecto pero inalterable en esencia.

5. Establezca la verdad o falsedad de los siguientes enunciados relacionados a la sociedad Wari en el Horizonte Medio.
- I. Construyeron diversas ciudades, entre ellas Pikillacta, la cual fue una cabecera de región ubicada en Lima.
 - II. De acuerdo a las pruebas arqueológicas Wari diseñó una red de caminos con la que mantuvo integrado sus dominios.
 - III. Una muestra del desarrollo imperial Wari es el diseño arquitectónico semejante entre la capital y sus ciudades administrativas.
 - IV. Tomó el culto al dios Wiracocha, muy probablemente de Tiahuanaco, y lo difundió en su espacio de influencia.
 - V. Wari es una síntesis de tres sociedades: Huarpa, Nasca y Tiahuanaco; siendo la base original de su desarrollo el pueblo nasca.
- A) F,V,V,V,F**
 - B) F,V,F,V,V
 - C) V,V,V,F,F
 - D) V,F,F,V,F
 - E) F,F,V,V,F

Solución: Piquillacta o Pikillaqta es uno de los lugares preíncas más famosos y mejor conservados de las ciudades antiguas que existieron en

Perú. Pero son varios los asentamientos humanos antiguos en Perú; cada uno con conocimientos y tecnologías específicas, que luego contribuyeron al establecimiento del Imperio más grande del hemisferio occidental. Los pueblos pre-incas que ocuparon el Valle del Cusco fueron pueblos relativamente “pacíficos”; buscaban dominar los recursos naturales de la zona y la superposición y dominio de su cultura. Wari diseñó una red de caminos para facilitar la comunicación entre sus ciudades. Wari en su diseño arquitectónico se observa edificaciones monumentales como edificios públicos de varios tipos, mausoleos, templos y residencias, siendo las más conocidas las del sector denominado Uspa Qoto, Capillayoc, en el sector llamado Cheqowasi hay unas cajas de piedra muy bien labradas, son una especie de mausoleos con varias cámaras; son subterráneos. Debieron servir para la preservación de cadáveres de importantes dignatarios de la ciudad. Al pie de los muros que delimitan los edificios hay una gran red de canales para el abastecimiento del agua. El dios Wiracocha era considerado el más destacado entre los dioses andinos y su figura es la central de la Portada del Sol de Tiwanaku. Para el arqueólogo Luis Lumbreras, Huarpa resultó culturalmente más pobre que otras culturas más o menos contemporáneas como Moche y Nazca. A pesar de ello logró dominar el medio geográfico y explotar ampliamente los recursos agrícolas.

6. Si bien algunos estudiosos como Ruth Shady y Alberto Bueno plantean que la cultura Wari resultó de una interacción e intercambio religioso y cultural entre estados independientes, hay otros investigadores como Luis Guillermo Lumbreras que plantea el carácter imperial de dicha cultura. Indique qué argumento (s) puede (n) usarse para sustentar las ideas del arqueólogo ayacuchano.
- I. Difusión de una religión.
 - II. Difusión de un patrón arquitectónico.
 - III. Presencia de una red vial y centros administrativos.
- A) I y II.
 - B) Solo II.
 - C) I y III.
 - D) I, II y III.**

Solución: Luis Lumbreras sostiene que una de las causas que motivó la expansión Wari fue la búsqueda o el acceso a mayor cantidad de lana y algodón. Un camellón o chacra elevada se hacía para regular el ambiente y proteger los cultivos de las heladas. Los Wari sirvieron de Modelo para la formación de la Sociedad Inca; es más, estos últimos utilizaron muchos aportes de este imperio como los quipus, la red de caminos, el sistema de almacenamiento, la redistribución y el empleo de los andenes.

7. Los estudios científicos sobre la cultura Wari señalan que ésta es una síntesis cultural o de conocimientos, la segunda en los Andes centrales, siendo antecedida por Chavín. Se denomina síntesis a aquella cultura que ha asimilado algunos conocimientos importantes de otras anteriores. Respecto a ello, ¿qué asimilaron los Wari de la cultura nasca?
- A) Solamente la tradición alfarera.
 - B) La andenería.
 - C) El control vertical de pisos ecológicos.
 - D) Patrones urbanísticos y alfareros.**

Solución: Construyeron edificios para la administración civil y militares sus núcleos urbanos estaban organizados en barrios de artesanos, como los de ceramistas o de tejedores. Una gran cantidad de artesanos especializados, tales como ceramistas y textiles, astrólogos, músicos y soldados, los cuales habitan en pequeñas ciudades y centros ceremoniales.

8. El término crisis implica que en determinadas circunstancias se producen problemas, por ejemplo, en una sociedad, lo que no necesariamente significa que se producirá una decadencia de ésta. En el caso de la cultura Wari, cuál será el factor externo que termine por agravar sus crisis y producir el colapso de dicha civilización:

A) Esporádicas sequías.
 B) Intermitentes lluvias.
C) Invasión de pueblos foráneos.
 D) Conflictos al interior de las llactas.

Solución: A partir del año 900, las principales ciudades del imperio Wari había ganado una relativa autonomía y algunos, como Pachacamac, eventualmente se convierten en reinos independientes. Los principales centros de la zona montañosa, como Wari y Cajamarquilla, fueron abandonados, quizás debido a una sequía que obligó a la población a buscar nuevas tierras. También se observó una disminución de las poblaciones de la serranía y el florecimiento de las ciudades costeras, incluyendo Chanchán, y así surgieron reinos independientes como Chimú, Chíncha, etc. donde antes existía el imperio Wari.

9. Según Ruth Shady la red vial que encontramos en el Horizonte Medio es la muestra de una gran actividad comercial interregional desarrollada en este periodo; por otro lado, Luis G. Lumbreras considera que el intercambio comercial que se propagó en los Andes centrales durante el Horizonte Medio se practicaba en los katus entre:

A) los productores artesanales urbanos y productores agropecuarios.
 B) el Estado imperial y los ayllus sometidos a su dominio.
 C) las regiones ganaderas y las regiones agrícolas.
 D) mercaderes costeños y otros procedentes de la sierra.

Solución: La sociedad Wari no tuvo posesión de la moneda ni el mercado, el estado monopolizó el abastecimiento, producción y distribución de los principales recursos. Además los waris utilizaron varias modalidades de producción, tributación e intercambio, el control de la economía se logró a través del establecimiento de centros administrativos provinciales.

10. La región de Ayacucho presenta complicaciones geográficas y climáticas para la práctica de la agricultura, sin embargo, ésta fue posible en ese lugar y en los Andes, debido a que en la cultura Wari se:

A) Construyeron obras hidráulicas en la costa.
B) Edificaron camellones.
 C) Construyeron andenes.
 D) Aprovechó el agua de la napa freática primordialmente.

Solución: Los Wari tuvieron una sociedad urbana que canalizaba su economía a partir de una fuerte planificación. Como resultado, la ciudad se convirtió en el motor de la producción y la distribución de la riqueza agropecuaria y manufacturera. La agricultura y la Ganadería fueron sus principales actividades económicas de la cultura Wari. Usaron los Camellones o Waru Waru, este método consistió en construir zanjones o

canaletas cerradas, el material de excavación servía para conformar un camellón (montículos de terrenos altos) en donde sembraban y desarrollaron la agricultura, gracias a la humedad del agua contenida en las canaletas se crearon reservorios de agua que desempeñaban también la función de regular la temperatura y proteger los cultivos de las heladas de las sierras.

11. Utilizando el Programa Movie Maker edita un video de la Cultura Wari, teniendo en cuenta:
 - A) El origen del Estado Wari (Tiahuanaco – Huarpa - Nazca)
 - B) Manifestaciones: planificación urbana, cerámica, arte textil y arquitectura

Anexo N° 6: ACTIVIDAD DE LA SESIÓN N° 3



**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO 'RAÚL PORRAS
BARRENECHEA'**

'LA CULTURA WARI'

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

1. Determine el valor de verdad (V) o falsedad (F) de los siguientes enunciados relativos a las culturas peruanas:
 - I. La red vial fue impulsado por Wari para controlar mejor su territorio.
 - II. El principal centro de peregrinación del Horizonte Temprano fue Cahuachi.
 - III. . La tumba del Señor de Sipan es una muestra funeraria de carácter uterina.
 - IV. . Los geoglifos de nazca fueron para Mejía Xesspe un calendario agrícola.

E) VFFV
F) VFFF
G) FVFF
H) FFFV
2. La siguiente imagen muestra una de las cerámicas policromas elaboradas en el antiguo Perú, este tazón ceremonial es de estilo Robles Moqo y se desarrolló durante el periodo del:



- E) Intermedio Temprano
F) Formativo Medio
G) Horizonte Medio
H) Formativo Inferior
3. Una de las características distintivas del imperio Wari fue la centralización política o la integración de las distintas sociedades regionales bajo su dominio. Teniendo en cuenta ello, sus principales instrumentos para mantener un Estado centralizado serian:
 - E) La propagación del culto del dios de los báculos.
 - F) El desarrollo de andenes para incrementar el área agrícola.
 - G) Construcción de centros administrativos y una red de caminos.
 - H) La implementación del quechua para la integración cultural.
 4. Observe y analice la imagen representada en este vaso ceremonial y, luego, señale la alternativa correcta.



- A) El dios Huiracocha fue el más importante para el Estado incaico.
 B) El ser mítico chavín fue ampliamente conocido gracias a la cerámica.
 C) Los vasos ceremoniales fueron fundamentales en los rituales mochicas.
 D) El Dios de los Báculos es la marca iconográfica del Horizonte Medio.
5. Establezca la verdad o falsedad de los siguientes enunciados relacionados a la sociedad Wari en el Horizonte Medio.
- Construyeron diversas ciudades, entre ellas Pikillacta, la cual fue una cabecera de región ubicada en Lima.
 - De acuerdo a las pruebas arqueológicas Wari diseñó una red de caminos con la que mantuvo integrado sus dominios.
 - Una muestra del desarrollo imperial Wari es el diseño arquitectónico semejante entre la capital y sus ciudades administrativas.
 - Tomó el culto al dios Wiracocha, muy probablemente de Tiahuanaco, y lo difundió en su espacio de influencia.
 - Wari es una síntesis de tres sociedades: Huarpa, Nasca y Tiahuanaco; siendo la base original de su desarrollo el pueblo nasca.
- A) F,V,V,V,F
 B) F,V,F,V,V
 C) V,V,V,F,F
 D) V,F,F,V,F
 E) F,F,V,V,F
6. Si bien algunos estudiosos como Ruth Shady y Alberto Bueno plantean que la cultura Wari resultó de una interacción e intercambio religioso y cultural entre estados independientes, hay otros investigadores como Luis Guillermo Lumbreras que plantea el carácter imperial de dicha cultura. Indique qué argumento (s) puede (n) usarse para sustentar las ideas del arqueólogo ayacuchano.
- Difusión de una religión.
 - Difusión de un patrón arquitectónico.
 - Presencia de una red vial y centros administrativos.
- A) I y II.
 B) Solo II.
 C) I y III.
 D) I, II y III.
7. Los estudios científicos sobre la cultura Wari señalan que ésta es una síntesis cultural o de conocimientos, la segunda en los Andes centrales, siendo antecedida por Chavín. Se denomina síntesis a aquella cultura que ha asimilado algunos conocimientos importantes de otras anteriores. Respecto a ello, ¿qué assimilaban los Wari de la cultura nasca?
- A) Solamente la tradición alfarera.
 B) La andenería.
 C) El control vertical de pisos ecológicos.
 D) Patrones urbanísticos y alfareros.

8. El término crisis implica que en determinadas circunstancias se producen problemas, por ejemplo, en una sociedad, lo que no necesariamente significa que se producirá una decadencia de ésta. En el caso de la cultura Wari, cuál será el factor externo que termine por agravar sus crisis y producir el colapso de dicha civilización:
- A) Esporádicas sequías.
 - B) Intermitentes lluvias.
 - C) Invasión de pueblos foráneos.
 - D) Conflictos al interior de las llactas.
9. Según Ruth Shady la red vial que encontramos en el Horizonte Medio es la muestra de una gran actividad comercial interregional desarrollada en este periodo; por otro lado, Luis G. Lumbreras considera que el intercambio comercial que se propagó en los Andes centrales durante el Horizonte Medio se practicaba en los katus entre:
- A) los productores artesanales urbanos y productores agropecuarios.
 - B) el Estado imperial y los ayllus sometidos a su dominio.
 - C) las regiones ganaderas y las regiones agrícolas.
 - D) mercaderes costeros y otros procedentes de la sierra.
10. La región de Ayacucho presenta complicaciones geográficas y climáticas para la práctica de la agricultura, sin embargo, ésta fue posible en ese lugar y en los Andes, debido a que en la cultura Wari se:
- E) Construyeron obras hidráulicas en la costa.
 - F) Edificaron camellones.
 - G) Construyeron andenes.
 - H) Aprovechó el agua de la napa freática primordialmente.
11. Utilizando el Programa Movie Maker edita un video de la Cultura Wari, teniendo en cuenta:
- A) El origen del Estado Wari (Tiahuanaco – Huarpa - Nazca)
 - B) Manifestaciones: planificación urbana, cerámica, arte textil y arquitectura

Anexo N° 7: ACTIVIDAD DE LA SESIÓN N° 4



INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO 'RAÚL PORRAS
BARRENECHEA'

'EL TAHUANTINSUYO'

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

1. Acerca del ayllu señale las afirmaciones correctas:
 1. Fue el mayor invento social del Imperio incaico.
 2. Era una comunidad de tipo familia ampliada o extensa.
 3. Sigue siendo la unidad básica de la sociedad peruana.
 4. La mita era el sistema de trabajo vinculante y solidario.
 5. Con el ayni sus miembros practica la reciprocidad.
 - A) 1-2-3
 - B) 2-5**
 - C) 3-5
 - D) 2-3-4

Solución: La base de la organización social andina fue el Ayllu: una familia ampliada (conjunto de familias nucleares), en la que todos sus miembros estaban unidos por lazos de parentesco y la propiedad colectiva de la tierra. En el ayllu se practicaban formas solidarias de trabajo, enmarcadas en el concepto de reciprocidad, es decir, intercambio permanente de servicios.

2. Complete el siguiente texto: Sobre el Santuario de Machu Picchu hay distintas interpretaciones. Bingham pensaba que se trataba de....., capital de la resistencia inca tras la conquista española. Por su parte, Valcarcel pensaba en la fortaleza de Vitcos, por el parecido de las palabras de "Picchu" y "Vitcos". Glave y Remy plantean que el santuario fue propiedad del inca.....
 - A) Tamputoco – Manco Inca.
 - B) Pacaritambo – Huayna Cápac.
 - C) Vilcabamba – Pachacuti.**
 - D) Taipicala – Túpac Amaru I.

Solución: El santuario de Machu Picchu ha sido objeto de varias interpretaciones. Hiram Bingham lo asocio a Vilcabamba, capital de la resistencia iniciada por Manco Inca. Luis Valcarcel señalaba que podría ser la fortaleza de Vitcos, también asociada a dicha resistencia. Por su parte Glave y Remy sostienen que se trata del sitio denominado Picho en un documento del archivo cuzqueño.

3. Fue una consecuencia notable de la guerra civil entre Huáscar y Atahualpa:
 - A) Quito fue vencido y sometido a la esfera de influencia cuzqueña.
 - B) Huáscar se mantuvo frágilmente en el poder y tuvo que negociar.
 - C) Al debilitarse la unidad imperial se facilitó la conquista española.**
 - D) Atahualpa asimilo a su ejército a los mejores generales de Huáscar.

Solución: La guerra entre las facciones de nobles del norte y de la capital imperial trajo consigo la ruptura de la unidad inca. Esta situación facilitó enormemente la conquista de Francisco Pizarro

4. Con respecto al Imperio del Tahuantinsuyo señale la afirmación correcta:
- A) Con los mapuches y los muiscas fueron los únicos imperios nativos de América.
 - B) Sólo se puede hablar de Estado imperial desde el gobierno de Pachacutec.**
 - C) El comercio a larga distancia fue el fundamento económico de los incas.
 - D) El sistema vial del Imperio inca no tiene precedentes en la historia andina.

Solución: Solo tras la victoria de Pachacutec sobre los Chancas se abrió el camino a la expansión imperial inca. El reino del Cuzco pasa a ser Imperio del Tahuantinsuyo.

5. Complete el siguiente texto: El Estado debía poseer depósitos colmados de bienes para poder otorgar donativos a los..... y así lograr su sumisión. El capital con el que contaron los incas para poder gobernar su territorio provino del acopio de las riquezas que se producían en los diferentes señoríos del territorio andino. Ellas sustituyeron....., y sirvieron para ser redistribuidas según las necesidades del Estado y de los grandes curacas regionales.
- A) Generales – la violencia
 - B) Señoríos étnicos – el dinero**
 - C) Parientes – los tesoros
 - D) Nobles cuzqueños – poder

Solución: María Rostworowski explica que el éxito del Estado inca radica entre otras cosas en la gran cantidad de bienes acumulados en los depósitos estatales. A falta de dinero, se usaba esta riqueza para agasajar a los señores locales y mantenerlos sumisos.

6. Según María Rostworowski, las principales fuentes de ingreso del Estado inca fueron:
- A) El tributo en producto, tierras estatales y pesca en el Titicaca.
 - B) La ganadería estatal, control del agua y trabajos de los yanás.
 - C) La fuerza de trabajo, tierras estatales y ganadería estatal.**
 - D) El control del agua, la fuerza del trabajo y tributos del ayllu.

Solución: Las principales fuentes de ingreso económico del Estado inca fueron tres: La fuerza de trabajo de los hatunrunas que se cobraba mediante la mita, la producción de las tierras agrícolas propiedad del estado y los rebaños de llamas y alpacas del inca.

7. “En el Estado inca se constituía la visión autóctona de alto y bajo, izquierda y derecha. Cada una de estas partes estaba gobernada por un curaca o señor uno siempre subordinado al otro, aunque esta dependencia variaba según sus lazos.” El texto que presentamos fue extraído de la obra de María Rostworowski, Los Incas del cual podemos afirmar que:
- A) La administración del Imperio de los incas fue homogénea e igualitaria.
 - B) Los lazos de privilegios contaban con más poder que el de sangre.
 - C) El gobierno de los curacas estaba basado en la igualdad plena de la sociedad.
 - D) La organización administrativa del Tahuantinsuyo era básicamente dualista.**

Solución: María Rostworowski planteaba la dualidad como un imperante religioso político en el mundo andino, propio de su cosmovisión y organización de gobierno. Es así, que es posible apreciar, el aspecto religioso, dioses y héroes míticos que se complementan y/o confrontan, así como la necesidad del equilibrio a través de la división del poder basada en las jerarquías y los lazos que estas originaban.

8. En el Imperio del Tahuantinsuyo, los hatunrunas estaban divididos en Chasquis, mitimaes, yanaconas y acllas, estas últimas dedicaban su trabajo a la confección de textiles así como de bebida para sellar pactos y numerosos rituales de doses y huacas, ello con el objetivo de:
- A) Dominar a todas las mujeres del Imperio desde temprana edad.
 - B) Crear dependencia personal de las mujeres de la nobleza de privilegio.
 - C) Mantener el sistema de reciprocidad y los lazos entre el Estado y las macroetnias.**
 - D) Reproducir el modelo de mujer perfecta para la construcción del Imperio.

Solución: Las acllas conformaban una institución creada para cubrir algunas necesidades específicas del estado y ser parte importante del sistema de reciprocidad, ya que se requerían de textiles, juntos con otros bienes, para establecer lazos entre el Estado y los jefes de las macroetnias.

9. El trabajo organizado desde los ayllus a través de la mita, fue una de las características del sistema económico del Imperio del Tahuantinsuyo, el mismo que tuvo como objetivo:
- A) El racionado uso de la fuerza de los yanaconas y piñas.
 - B) El eficiente uso y administración de la mano de obra.**
 - C) La organización únicamente interna de las panacas reales.
 - D) El traslado de los productos de las poblaciones desplazadas.

Solución: La economía del Tahuantinsuyo se caracterizó por el eficiente uso y administración de la mano de obra organizada por los curacas a través de la mita, la cual era ofrecida en calidad de obligatoria al Estado y con la que fue posible obtener abundante producción sobre todo agrícola.

10. El Imperio inca desarrolló un sistema burocrático, red vial y ejército numeroso, que le permitió controlar extensos territorios. Establezca la relación correcta en esta lista de funcionarios incas:
- A) Auqui: príncipe heredero.**
 - B) Collcamayoc: inspector enviado por el inca.
 - C) Capac ñan tocrucuc: responsable de los depósitos.
 - D) Tocrucuc: responsables de los caminos.

Solución: Las relaciones correctas son: Tocrucuc: gobernador de una provincia, Collcamayoc: responsable de los depósitos, Auqui: príncipe heredero, Tucuyricuc: inspector enviado por el inca, Capac ñan tocrucuc: responsable de los caminos.

11. Utilizando el Programa Movie Maker edita el video del legado más importante de los Incas 'Machu Picchu'.
- A) Leyenda
 - B) Demarcación territorial
 - C) La Capac Cuna
 - D) Arquitectura inca.

Anexo N° 7: ACTIVIDAD DE LA SESIÓN N° 4



**INSTITUTO SUPERIOR PEDAGOGICO 'RAÚL PORRAS
BARRENECHEA'**

'EL TAHUANTINSUYO'

APELLIDOS Y NOMBRES:

FECHA:

1. Acerca del ayllu señale las afirmaciones correctas:
 1. Fue el mayor invento social del Imperio incaico.
 2. Era una comunidad de tipo familia ampliada o extensa.
 3. Sigue siendo la unidad básica de la sociedad peruana.
 4. La mita era el sistema de trabajo vinculante y solidario.
 5. Con el ayni sus miembros practica la reciprocidad.
 - E) 1-2-3
 - F) 2-5
 - G) 3-5
 - H) 2-3-4

2. Complete el siguiente texto: Sobre el Santuario de Machu Picchu hay distintas interpretaciones. Bingham pensaba que se trataba de....., capital de la resistencia inca tras la conquista española. Por su parte, Valcarcel pensaba en la fortaleza de Vitcos, por el parecido de las palabras de "Picchu" y "Vitcos". Glave y Remy plantean que el santuario fue propiedad del inca.....
 - E) Tamputoco – Manco Inca.
 - F) Pacaritambo – Huayna Cápac.
 - G) Vilcabamba – Pachacuti.
 - H) Taipicala – Túpac Amaru I.

3. Fue una consecuencia notable de la guerra civil entre Huáscar y Atahualpa:
 - E) Quito fue vencido y sometido a la esfera de influencia cuzqueña.
 - F) Huáscar se mantuvo frágilmente en el poder y tuvo que negociar.
 - G) Al debilitarse la unidad imperial se facilitó la conquista española.
 - H) Atahualpa asimilo a su ejército a los mejores generales de Huáscar.

4. Con respecto al Imperio del Tahuantinsuyo señale la afirmación correcta:
 - E) Con los mapuches y los muisca fueron los únicos imperios nativos de América.
 - F) Sólo se puede hablar de Estado imperial desde el gobierno de Pachacutec.
 - G) El comercio a larga distancia fue el fundamento económico de los incas.
 - H) El sistema vial del Imperio inca no tiene precedentes en la historia andina.

5. Complete el siguiente texto: El Estado debía poseer depósitos colmados de bienes para poder otorgar donativos a los..... y así lograr su sumisión. El capital con el que contaron los incas para poder gobernar su territorio provino del acopio de las riquezas que se producían en los diferentes señoríos del territorio andino. Ellas sustituyeron....., y sirvieron para ser redistribuidas según las necesidades del Estado y de los grandes curacas regionales.
 - E) Generales – la violencia
 - F) Señoríos étnicos – el dinero
 - G) Parientes – los tesoros
 - H) Nobles cuzqueños – poder

6. Según María Rostworowski, las principales fuentes de ingreso del Estado inca fueron:
 - E) El tributo en producto, tierras estatales y pesca en el Titicaca.
 - F) La ganadería estatal, control del agua y trabajos de los yanas.
 - G) La fuerza de trabajo, tierras estatales y ganadería estatal.
 - H) El control del agua, la fuerza del trabajo y tributos del ayllu.
7. “En el Estado inca se constituía la visión autóctona de alto y bajo, izquierda y derecha. Cada una de estas partes estaba gobernada por un curaca o señor uno siempre subordinado al otro, aunque esta dependencia variaba según sus lazos.” El texto que presentamos fue extraído de la obra de María Rostworowski, Los Incas del cual podemos afirmar que:
 - E) La administración del Imperio de los incas fue homogénea e igualitaria.
 - F) Los lazos de privilegios contaban con más poder que el de sangre.
 - G) El gobierno de los curacas estaba basado en la igualdad plena de la sociedad.
 - H) La organización administrativa del Tahuantinsuyo era básicamente dualista.
8. En el Imperio del Tahuantinsuyo, los hatunrunas estaban divididos en Chasquis, mitimaes, yanaconas y acllas, estas últimas dedicaban su trabajo a la confección de textiles así como de bebida para sellar pactos y numerosos rituales de doses y huacas, ello con el objetivo de:
 - E) Dominar a todas las mujeres del Imperio desde temprana edad.
 - F) Crear dependencia personal de las mujeres de la nobleza de privilegio.
 - G) Mantener el sistema de reciprocidad y los lazos entre el Estado y las macroetnias.
 - H) Reproducir el modelo de mujer perfecta para la construcción del Imperio.
9. El trabajo organizado desde los ayllus a través de la mita, fue una de las características del sistema económico del Imperio del Tahuantinsuyo, el mismo que tuvo como objetivo:
 - E) El racionado uso de la fuerza de los yanaconas y piñas.
 - F) El eficiente uso y administración de la mano de obra.
 - G) La organización únicamente interna de las panacas reales.
 - H) El traslado de los productos de las poblaciones desplazadas.
10. El Imperio inca desarrollo un sistema burocrático, red vial y ejercito numeroso, que le permitió controlar extensos territorios. Establezca la relación correcta en esta lista de funcionarios incas:
 - E) Auqui: príncipe heredero.
 - F) Collcamayoc: inspector enviado por el inca.
 - G) Capac ñan tocrucuc: responsable de los depósitos.
 - H) Tocrucuc: responsables de los caminos.
11. Utilizando el Programa Movie Maker edita el video del legado más importante de los Incas ‘Machu Picchu’.
 - E) Leyenda
 - F) Demarcación territorial
 - G) La Capac Cuna
 - H) Arquitectura inca

Anexo N° 8: Carta de juicio de Expertos

JUICIO DE EXPERTO

Lima, 1 de Octubre del 2016

Señor(a):

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTO A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO

Me es muy grato comunicarme con usted para expresarle mi saludo y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante de Maestría en Docencia Universitaria de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, requiero validar el instrumento de investigación (cuestionario), con el cual recogeré la información necesaria para poder desarrollar mi estudio y con el cual optaré el grado de magister.

El título de mi tesis es:

APLICACIÓN DE MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO 'RAÚL PORRAS BARRENECHEA' DE JESÚS MARÍA

Por lo antedicho, para poder aplicar este instrumento he considerado conveniente recurrir a usted, por su connotada experiencia en temas educativos e investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

Anexo N°1: Carta de presentación

Anexo N°2: Informe de validación de instrumento de medición

Expresándole mis sentimientos de respeto y consideración me despido de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

.....

Edwin Cárdenas Vargas

DNI: 10417129

Anexo N° 9:
INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

1.1 Apellidos y nombres del informante:

.....

1.2 Cargo e institución donde labora:

.....

1.3 Nombre del instrumento a evaluar: Cuestionario.

Título de la investigación: **APLICACIÓN DE MOVIE MAKER (TIC) EN EL
APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LOS
ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO 'RAÚL
PORRAS BARRENECHEA' DE JESÚS MARÍA.**

1.4 Autor del instrumento: Edwin Cárdenas Vargas

1.5 Maestría: En Educación con mención en Docencia Universitaria

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 - 20%	Regular 21 - 40%	Bueno 41 - 60%	Muy bueno 61 - 81%	Excelente 81 - 100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado					
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables					
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance científico tecnológico					
4. ORGANIZACIÓN	Presenta una estructura lógica					
5. SUFICIENCIA	Comprende un número apropiado de reactivos					
6. INTENCIONALIDAD	Permite recoger los datos que se pretenden.					
7. CONSISTENCIA	Está fundamentado en bases teóricas consistentes					
8. COHERENCIA	Presentan conexión los indicadores y reactivos					
9. METODOLOGIA	Está diseñado según el propósito del estudio					
10. OPORTUNIDAD	Está diseñado para aplicarse de forma eficaz y adecuada					

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN:%**IV. . OPINIÓN DE APLICABILIDAD:**

() El instrumento es válido, puede ser aplicado () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lima, 2 de Noviembre del 2016

Firma del informante

DNI N°

Telf.:

Anexo N° 10:

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: RDSA CERVANTES VALACIOS
 1.2 Cargo e institución donde labora: PROF. PRINCIPAL UNE. LA CANTUTA
 1.3 Nombre del instrumento a evaluar: Cuestionario.
 Título de la investigación: **APLICACIÓN DEL MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO RAÚL PORRAS BARRENECHEA DE JESÚS MARÍA**
 1.4. Autor del instrumento: Edwin Cárdenas Vargas
 1.5. Maestría: En Educación con mención en Docencia Universitaria

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-81%	Excelente 81-100%
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.					X
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance científico tecnológico.					X
4.ORGANIZACIÓN	Presenta una estructura lógica.				X	
5.SUFICIENCIA	Comprende un número apropiado de reactivos.					X
6.INTENCIONALIDAD	Permite recoger los datos que se pretenden.					X
7.CONISTENCIA	Está fundamentado en bases teóricas consistentes					X
8.COHERENCIA	Presentan conexión los indicadores y reactivos.					X
9.METODOLOGIA	Está diseñado según el propósito del estudio.					X
10.OPORTUNIDAD	Está diseñado para aplicarse de forma eficaz y adecuada.					X

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 %

IV. OPINION DE APLICABILIDAD:

- (X) El instrumento es válido, puede ser aplicado.
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lima, 2 de Noviembre del 2016.

 Firma del informante
 DNI N° 06116813
 Tef: 999 506667

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: JAVIER MARTINEZ MAGUINA
 1.2 Cargo e institución donde labora: DOCENTE EN U.S.M.P.
 1.3 Nombre del instrumento a evaluar: Cuestionario.
 Título de la investigación: **APLICACIÓN DEL MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO RAÚL PORRAS BARRENECHEA DE JESÚS MARÍA**
 1.4. Autor del instrumento: Edwin Cárdenas Vargas
 1.5. Maestría: En Educación con mención en Docencia Universitaria

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-81%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				X	
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance científico tecnológico.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presenta una estructura lógica.				X	
5. SUFICIENCIA	Comprende un número apropiado de reactivos.					X
6. INTENCIONALIDAD	Permite recoger los datos que se pretenden.					X
7. CONSISTENCIA	Está fundamentado en bases teóricas consistentes					X
8. COHERENCIA	Presentan conexión los indicadores y reactivos.					X
9. METODOLOGIA	Está diseñado según el propósito del estudio.					X
10. OPORTUNIDAD	Está diseñado para aplicarse de forma eficaz y adecuada.					X

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90%

IV. OPINION DE APLICABILIDAD:

- ☒ El instrumento es válido, puede ser aplicado.
☐ El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lima, 2 de Noviembre del 2016.

Firma del informante
 DNI N° 0686612
 Tel: 992502019
DR. JAVIER MARTÍNEZ MAGUINA
 PRONAFAP - AREA INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: ROSA GRADOS MUÑOZ
 1.2 Cargo e institución donde labora: UGEL NO. 01 SAN JUAN DE MIRAFLORES
 1.3 Nombre del instrumento a evaluar: Cuestionario.
 Título de la investigación: **APLICACIÓN DEL MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO RAÚL PORRAS BARRENECHEA DE JESÚS MARÍA**

1.4. Autor del instrumento: Edwin Cárdenas Vargas

1.5. Maestría: En Educación con mención en Docencia Universitaria

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-81%	Excelente 81-100%
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.				✓	
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					✓
3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance científico tecnológico.					✓
4.ORGANIZACIÓN	Presenta una estructura lógica.					✓
5.SUFICIENCIA	Comprende un número apropiado de reactivos.				✓	
6.INTENCIONALIDAD	Permite recoger los datos que se pretenden.				✓	
7.CONSISTENCIA	Está fundamentado en bases teóricas consistentes					✓
8.COHERENCIA	Presentan conexión los indicadores y reactivos.					✓
9.METODOLOGIA	Está diseñado según el propósito del estudio.					✓
10.OPORTUNIDAD	Está diseñado para aplicarse de forma eficaz y adecuada.					✓

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 90 %

IV. OPINION DE APLICABILIDAD:

- (x) El instrumento es válido, puede ser aplicado.
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lima, 2 de Noviembre del 2016.

Rosa Grados M

Firma del informante

DNI N° 08474786

Tef: 999622409

Rosa Grados Muñoz
Doc. de Investigación Científica

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: AMPARO JULCA REYNA
 1.2 Cargo e institución donde labora: PROF. INU. CIENC. UNIVERSIDAD CESAR VALLEJO
 1.3 Nombre del instrumento a evaluar: Cuestionario.
 Título de la investigación: **APLICACIÓN DEL MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO RAÚL PORRAS BARRENECHEA DE JESÚS MARÍA**
 1.4. Autor del instrumento: Edwin Cárdenas Vargas
 1.5. Maestría: En Educación con mención en Docencia Universitaria

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0 -20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-81%	Excelente 81-100%
1. CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.					X
2. OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					X
3. ACTUALIDAD	Es adecuado al avance científico tecnológico.					X
4. ORGANIZACIÓN	Presenta una estructura lógica.					X
5. SUFICIENCIA	Comprende un número apropiado de reactivos.					X
6. INTENCIONALIDAD	Permite recoger los datos que se pretenden.				X	
7. CONSISTENCIA	Está fundamentado en bases teóricas consistentes					X
8. COHERENCIA	Presentan conexión los indicadores y reactivos.					X
9. METODOLOGIA	Está diseñado según el propósito del estudio.					X
10. OPORTUNIDAD	Está diseñado para aplicarse de forma eficaz y adecuada.					X

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 %

IV. OPINION DE APLICABILIDAD:

- ☒ El instrumento es válido, puede ser aplicado.
☐ El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lima, 2 de Noviembre del 2016.

Firma del informante
 DNI N° 10720485
 Tel. 981 204 85
Mg. Amparo Julca Reyna
 ESPECIALISTA DE EDUC. PRIMARIA
 UGEL N° 1 - SAN JUAN DE MIRAFLORES

INFORME DE VALIDACION DE INSTRUMENTO DE MEDICIÓN

I. DATOS GENERALES:

- 1.1 Apellidos y nombres del informante: REBECA SUMIRE QUINTA
 1.2 Cargo e institución donde labora: UNIVERSIDAD PERUANA UNIÓN
 1.3 Nombre del instrumento a evaluar: Cuestionario.
 Título de la investigación: **APLICACIÓN DEL MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO RAÚL PORRAS BARRENECHEA DE JESÚS MARÍA**
 1.4. Autor del instrumento: Edwin Cárdenas Vargas
 1.5. Maestría: En Educación con mención en Docencia Universitaria

II. ASPECTOS DE LA EVALUACIÓN:

INDICADORES	CRITERIOS	Deficiente 0-20%	Regular 21-40%	Bueno 41-60%	Muy bueno 61-81%	Excelente 81-100%
1.CLARIDAD	Esta formulado con lenguaje apropiado.					+
2.OBJETIVIDAD	Esta expresado en conductas observables.					+
3.ACTUALIDAD	Es adecuado al avance científico tecnológico.				+	
4.ORGANIZACIÓN	Presenta una estructura lógica.					+
5.SUFICIENCIA	Comprende un número apropiado de reactivos.					+
6.INTENCIONALIDAD	Permite recoger los datos que se pretenden.					+
7.CONISTENCIA	Está fundamentado en bases teóricas consistentes					+
8.COHERENCIA	Presentan conexión los indicadores y reactivos.					+
9.METODOLOGIA	Está diseñado según el propósito del estudio.					+
10.OPORTUNIDAD	Está diseñado para aplicarse de forma eficaz y adecuada.					+

III. PROMEDIO DE VALORACIÓN: 95 %

IV. OPINION DE APICALIBILIDAD:

- () El instrumento es válido, puede ser aplicado.
 () El instrumento debe ser mejorado antes de ser aplicado

Lima, 2 de Noviembre del 2016.

MAG. REBECA SUMIRE QUINTA
 ESPECIALISTA DE ED. PRIMARIA
 UGEL 02 - RIMAC

Firma del informante

DNI N° 08131899
 Tef: 984846355

Anexo N° 11: Prueba Pretest y Postest

PRETEST DEL GRUPO DE CONTROL																																								
CAPACIDAD DE COMPRENSION												P	PROM	HABILIDAD PARA ELABORAR DOCUMENTALES								P	PROM	HABILIDAD PARA TRABAJAR EN EQUIPO								P	PROM	PROM1	PROM2	PROM3	PROMEDIO FINAL			
1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4	8	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	4	8	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	5	10	8	8	10	9
2	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4	8	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	8	10	10	9
3	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6	12	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	10	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	8	12	10	8	10
4	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	10	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4	8	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	10	8	10	9
5	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	6	12	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	4	8	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	12	8	12	11
6	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	5	10	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	10	10	12	11
7	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	5	10	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	10	10	10	10
8	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	10	10	8	9
9	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	4	8	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	8	8	10	9
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	5	10	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	10	10	10	10	10
11	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	10	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	12	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	10	10	12	10	11
12	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	4	8	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	8	10	10	9
13	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	4	8	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	8	8	12	8	9
14	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	10	12	10	11
15	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	10	10	12	11
16	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	10	8	12	10
17	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	8	10	12	10
18	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	8	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	10	10	8	10	9
19	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	12	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5	10	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	10	12	10	10	11
20	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	5	10	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	10	10	10	10
21	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	10	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	8	10	10	8	9
22	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	10	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	4	8	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	10	8	10	9
23	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	4	8	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	8	10	12	10
24	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	10	10	12	11
25	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	4	8	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	4	8	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	8	8	10	9
26	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	10	12	8	10
27	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	5	10	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	12	10	10	11
28	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	5	10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	8	10	10	8	9
29	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	10	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	8	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	10	10	8	10	9
30	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	5	10	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	10	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4	8	10	10	8	9

POSTEST DEL GRUPO DE CONTROL																																									
CAPACIDAD DE COMPRENSION												P	PROM	HABILIDAD PARA ELABORAR DOCUMENTALES								P	PROM	HABILIDAD PARA TRABAJAR EN EQUIPO							P	PROM	PROM1	PROM2	PROM3	PROMEDIO FINAL					
1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	6	12	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	10	12	10	10	11
2	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	10	8	10	9	
3	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	8	8	10	8	9	
4	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	8	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	10	10	8	10	9	
5	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	8	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	12	8	10	12	10	
6	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5	10	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4	8	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	10	8	12	10	
7	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	10	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	10	10	10	10	
8	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	10	10	8	9	
9	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	4	8	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	8	8	10	9	
10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	10	10	10	10	10	
11	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	10	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	5	10	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	10	10	10	10	10	
12	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	4	8	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	8	10	10	9	
13	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4	8	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	8	12	8	8	9	
14	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	5	10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	10	10	10	10	
15	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	10	12	12	11	
16	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	10	12	12	11	
17	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	8	10	12	10	
18	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	10	10	8	10	9	
19	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	12	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	10	12	10	10	11	
20	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	5	10	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	10	10	10	10	
21	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	10	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	10	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	8	10	10	8	9	
22	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	10	10	10	10	
23	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	4	8	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	8	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	8	8	12	9	
24	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	10	10	12	11	
25	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	4	8	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	8	12	10	10	
26	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	10	12	8	10	
27	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	5	10	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	12	10	10	11	
28	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	5	10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	8	10	10	8	9	
29	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	10	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	8	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	10	10	8	10	9	
30	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	5	10	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	10	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4	8	10	10	8	9	

		PRETEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL																																						
	CAPACIDAD DE COMPRENSION												P	PROM	HABILIDAD PARA ELABORAR DOCUMENTALES								P	PROM	HABILIDAD PARA TRABAJAR EN EQUIPO								P	PROM	PROM1	PROM2	PROM3	PROMEDIO FINAL		
1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4	8	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	5	10	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	12	8	10	12	10
2	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	5	10	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	10	10	10	10
3	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6	12	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	10	12	8	10	10
4	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	5	10	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	10	10	10	10
5	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	6	12	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	12	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	12	12	12	12
6	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	12	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	6	12	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	12	12	12	12
7	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	5	10	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	10	10	10	10
8	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	10	10	8	9
9	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	4	8	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	12	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	8	12	10	10
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	8	10	10	8	9
11	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	10	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	10	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	6	12	10	10	12	11
12	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6	12	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	12	10	10	11
13	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6	12	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	5	10	12	12	10	11
14	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	5	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	6	12	10	12	12	11
15	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	6	12	10	10	12	11
16	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6	12	10	8	12	10
17	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	8	10	12	10
18	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	8	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	10	10	8	10	9
19	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	6	12	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	6	12	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	10	12	12	10	11
20	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	6	12	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	10	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	12	10	10	11
21	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	5	10	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	10	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	4	8	10	10	8	9
22	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	10	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	4	8	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	10	8	10	9
23	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	12	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	12	10	12	11
24	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	5	10	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	10	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	10	10	12	11
25	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	5	10	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	5	10	10	10	10	10
26	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	5	10	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	12	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	8	10	12	8	10
27	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6	12	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6	12	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	5	10	12	12	10	11
28	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	12	1	0	1	1	0	1	1	0	0	5	10	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	4	8	12	10	8	10
29	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	5	10	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	4	8	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	10	10	8	10	9
30	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	4	8	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	5	10	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4	8	8	10	8	9

	POSTEST DEL GRUPO EXPERIMENTAL																																							
	CAPACIDAD DE COMPRENSION												P	PROM	HABILIDAD PARA ELABORAR DOCUMENTALES								P	PROM	HABILIDAD PARA TRABAJAR EN EQUIPO								P	PROM	PROM1	PROM2	PROM3	PROMEDIO FINAL		
1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	6	12	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	16	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	16	12	16	16	15	
2	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	7	14	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	6	12	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	6	12	14	12	12	13
3	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	14	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	16	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7	14	14	16	14	15
4	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6	12	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7	14	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6	12	12	14	12	13
5	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	14	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	18	14	16	18	16
6	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	12	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	14	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	12	12	14	12	13
7	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	16	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	6	12	16	16	12	15
8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	8	16	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	16	16	16	16	16	
9	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	16	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	14	16	16	14	15
10	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	14	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	14	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	14	14	14	14	14
11	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	16	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	12	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	16	16	12	16	15
12	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	14	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	14	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7	14	14	14	14	14
13	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	6	12	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	7	14	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	7	14	12	14	14	13
14	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	16	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	6	12	16	16	12	15
15	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	7	14	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	14	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	16	14	14	16	15
16	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	7	14	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6	12	14	12	12	13
17	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	16	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	14	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	7	14	16	14	14	15
18	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	14	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	6	12	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	16	14	12	16	14
19	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	16	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	8	16	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	6	12	16	16	12	15
20	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	7	14	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8	16	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	6	12	14	16	12	14	
21	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	16	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	6	12	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6	12	16	12	12	13
22	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	7	14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	16	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	16	14	16	16	15
23	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	12	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	16	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	7	14	12	16	14	14
24	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	14	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	6	12	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	6	12	14	12	12	13
25	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7	14	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7	14	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	16	14	14	16	15
26	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	16	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	16	16	16	16	16
27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7	14	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	7	14	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	6	12	14	14	12	13
28	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6	12	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	8	16	12	14	16	14
29	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	16	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	14	14	16	14	15
30	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	6	12	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	16	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	6	12	12	16	12	13

Anexo N° 12: Matriz de consistencia

APLICACIÓN DEL MOVIE MAKER (TIC) EN EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE HISTORIA EN LOS ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR PEDAGÓGICO RAÚL PORRAS BARRENECHEA DE JESÚS MARÍA.

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<p>Problema general</p> <p>¿De qué manera la aplicación del Movie Maker mejora el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>¿De qué manera la aplicación del</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Determinar si la aplicación del Movie Maker mejora el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>Establecer si la aplicación del</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del Instituto Superior Pedagógico Privado “Raúl Porras Barrenechea”, distrito de Jesús María.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de</p>	<p>Variable independiente:</p> <p>Aplicación de Movie Maker.</p>	<p>A) Aprendizaje teórico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos teóricos sobre Movie Maker. - Uso del programa informático del Movie Maker. <p>B) Aprendizaje práctico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocimientos prácticos de Movie Maker. - Nivel de conocimientos de Movie Maker. - Calidad de Movie Maker como recurso didáctico. - Facilidad que presta el Movie Maker para 	<ul style="list-style-type: none"> - Prueba Pretest y Postest. - Hojas de Evaluación.

<p>Movie Maker mejora el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María?</p> <p>¿De qué manera la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior,</p>	<p>Movie Maker mejora el desarrollo de la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.</p> <p>Demostrar si la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior,</p>	<p>la capacidad de comprensión (saber conocer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.</p> <p>La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de la habilidad de elaborar documentales (saber hacer) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.</p> <p>La aplicación del Movie Maker mejora significativamente en el desarrollo de</p>		<p>el aprendizaje de Historia.</p> <p>C) Aprendizaje pedagógico</p> <ul style="list-style-type: none"> - Movie Maker fomenta el trabajo en equipo. - Movie Maker desarrolla la capacidad creativa. - Nivel del rendimiento académico por el uso de Movie Maker. - Movie Maker favorece el estilo de aprendizaje cooperativo. - Movie Maker desarrolla las potencialidades en el campo educativo. - Desarrollo del interés por el aprendizaje de Historia por el uso de Movie Maker. 	
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

<p>distrito de Jesús María?</p> <p>¿De qué manera la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María?</p>	<p>distrito de Jesús María.</p> <p>Identificar si la aplicación del Movie Maker mejora el desarrollo de la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.</p>	<p>la habilidad de trabajar en equipo (saber ser) para el aprendizaje de los contenidos de Historia en los estudiantes del mencionado Instituto Superior, distrito de Jesús María.</p>	
	<p>Variable dependiente:</p> <p>Aprendizaje de Historia.</p>	<p>A) Capacidad de comprensión</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nivel de conocimientos de Historia. - Conocimiento de los objetivos de la asignatura de Historia. 	

				<ul style="list-style-type: none"> - Conocimiento de las teorías de Historia. - Concepción retrospectiva de la Historia. - Concepción prospectiva de la Historia. - Desarrollo de la integralidad del estudiante. - Formación de conciencia cívica. - Formación de conciencia nacional. <p>B) Habilidad para elaborar documentales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capacidad para elaborar unidades de aprendizaje de Historia. - Capacidad para elaborar unidades de aprendizaje de Historia. - Habilidad para motivar. - Capacidad para desarrollar una 	
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

				<p>sesión de aprendizaje de Historia.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dominio de estrategias didácticas. - Uso de recursos didácticos. - Uso de TICs <p>Dominio de técnicas de evaluación.</p> <p>C) Habilidad para trabajar en equipo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de pensamiento histórico. - Exigencia docente para aprender Historia. - Habilidad de comunicación. - Capacidad de análisis y crítica de la historia peruana. 	
--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

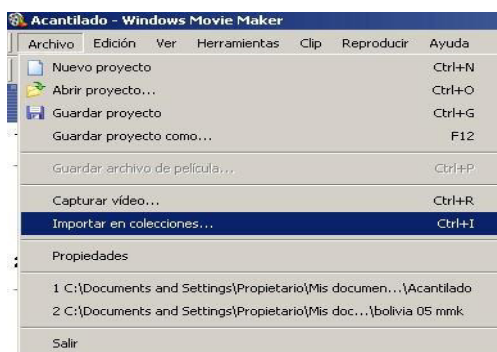
Anexo N° 13:

‘Manual Empezar a Trabajar con Windows Movie Maker’

Movie “Maker nos permite trabajar con distintos elementos multimedia para elaborar nuestro proyecto: vídeos, imágenes estáticas, audio y música. Podemos combinar estos elementos a nuestra voluntad para realizar el proyecto que queramos”

Importar archivos

La “otra manera de introducir elementos multimedia en nuestro proyecto es la importación de archivos que ya tenemos en nuestro ordenador. Podemos importar archivos mediante los botones que se encuentran en la franja izquierda del programa, o mediante la opción “Importar en colecciones”.



Esta tabla nos enseña qué tipo de archivos podemos importar desde Movie Maker:

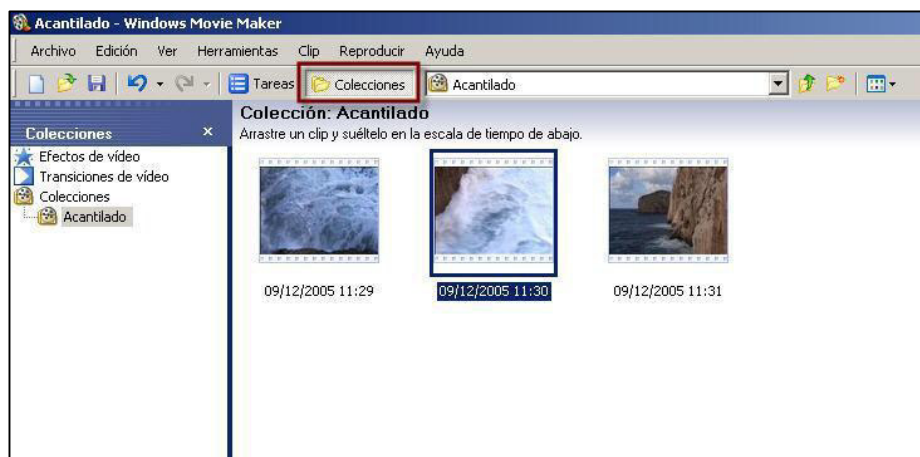
Archivos de audio/música	.aif, .aifc, .aiff, .asf, .au, .mp2, .mp3, .mpa, .snd, .wav y .wma
Archivos de imagen (fotografías, dibujos, etc.)	.bmp, .dib, .emf, .gif, .jfif, .jpe, .jpeg, .jpg, .png, .tif, .tiff y .wmf
Archivos de vídeo	asf, .avi, .m1v, .mp2, .mp2v, .mpe, .mpeg, .mpg, .mpv2, .wm y .wmv

Interfaz

Esta es la interfaz de Windows Movie Maker:

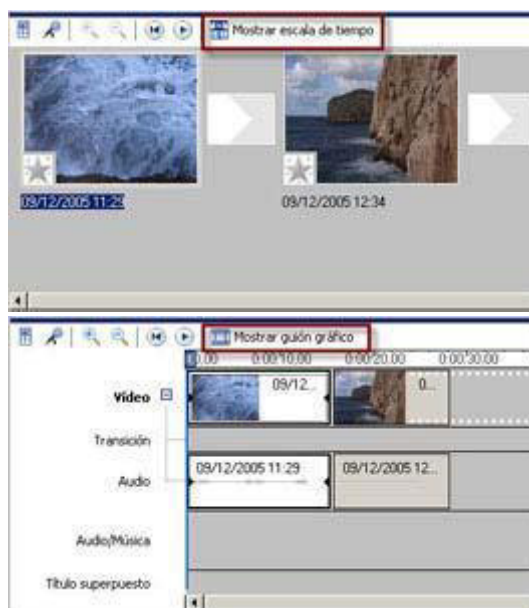
Se compone básicamente de 4 elementos, que corresponden a:

- **Barra “de menús y barra de herramientas.** Como en cualquier programa, las barras de menús y de herramientas proporcionan información e instrumentos para realizar las distintas tareas de Movie” Maker.
- **Panel “de tareas / colecciones.** Además de la barra de menús y de herramientas, Movie Maker incorpora dos paneles para navegar a través del programa. El panel de tareas nos muestra los distintos pasos a seguir para realizar una película. Está ordenado en tres apartados cronológicos: capturar vídeo, editar película” y finalizar película.
El “panel de colecciones es el espacio donde se almacenan todos los elementos (imágenes, vídeos, músicas, etc.) que vamos a usar para crear la película. Si clicamos el botón “Colecciones” en la barra de tareas superior, este panel de tareas se convierte en un navegador para el panel de colecciones, de forma que ambos paneles trabajan juntos”



- **Línea “de tiempo.** Es el lugar en el que se trabaja con los elementos (vídeo, fotografías, música, etc.) para construir el vídeo final. Movie Maker nos permite ver el vídeo en el que trabajamos de dos formas” distintas:
 - Guión gráfico: la forma más sencilla de ver la construcción de nuestro trabajo.
 - Escala “de tiempo: en esta modalidad, podemos ver los vídeos o fotos que vayamos introduciendo en la línea de tiempo, su audio correspondiente, la música, los efectos, títulos y transiciones que le pongamos. Es la manera más completa de visualizar” la edición.

Podemos cambiar de una forma a otra mediante el botón que está en la parte superior de ambas.



Guión gráfico

Escala de tiempo

- **Ventana de previsualización.** “En esta ventana podemos ver los clips de vídeo, tanto los que tengamos en nuestras “Colecciones” como los que ya están editados en la escala de tiempo”
Además “de los controles de vídeo, dispone de dos botones. El primero divide el video por el punto en que se encuentra. El segundo, captura una imagen fija (fotografía) del fotograma en que se encuentra el” clip.

Edición básica. Ordenar el proyecto

Una “vez tenemos todo el material que necesitamos, resulta útil ordenarlo antes de empezar a montar. Mantener ordenado un proyecto nos simplificará el trabajo posterior, ya que grandes cantidades de información podrían llegar a ser demasiado difíciles de manejar”

Hay “varias operaciones que podemos realizar para ordenar un proyecto. Ninguna es obligatoria, así que si tenemos poco material para montar, podemos saltarnos” estos pasos.

- **Crear colecciones.** “Con el botón derecho del ratón sobre el panel de colecciones, podemos crear carpetas y subcarpetas que nos ayudarán a mantener el proyecto ordenado. Una vez creadas, arrastramos los elementos a cada carpeta”

Cada “editor debe crear las carpetas que le resulten más cómodas para trabajar, como en el ejemplo siguiente”



- **Renombrar los clips.** “Al capturar, se asigna a cada clip un nombre que corresponde a la fecha y la hora de la captura. Con el botón derecho del ratón sobre el clip, le podemos dar un nombre que nos describa su contenido. De esta forma, podremos saber de un vistazo qué material contiene el clip”

Con “ese mismo botón derecho del ratón, podemos acceder a la opción Propiedades, que nos da toda la información técnica del clip que tenemos seleccionado”



- **Organizar los iconos.** “Con el botón derecho del ratón en el panel de colecciones, podemos organizar nuestros iconos por nombre, duración, hora de inicio, dimensiones, etc. Elegiremos la manera que nos vaya mejor para el proyecto. Si, por ejemplo, el orden del montaje que deseamos hacer responde al mismo orden en el que se grabaron las imágenes, nos será útil ordenar los iconos por fecha de captura”

- **Subdividir clips.** “En el proceso de captura, le hemos indicado al programa que subdividiera los clips que estábamos capturando. A veces, sin embargo, no lo hace de manera fiel o de la manera que a nosotros nos resulta más útil”
En “este caso, podemos cortar un clip en cuantos trozos queramos. En primer lugar, lo arrastramos del panel de colecciones a la ventana de previsualización. Detenemos la visualización del clip en el lugar en el que queramos cortar y presionamos el botón correspondiente. El programa creará un nuevo clip en el panel de colecciones”

Edición por corte

Durante “la fase de grabación de imágenes, se suelen grabar más imágenes de las que luego van a usarse en el clip final. Cabe distinguir dos conceptos claves”:

Toma: Todo “el material grabado por la cámara, desde el momento en que se aprieta el botón REC para iniciar una filmación hasta el momento en que se interrumpe”

Plano: La parte de la toma que finalmente se incluye en el clip final.

Por “tanto, en la edición vamos a ir creando planos a partir de las tomas que tenemos capturadas. Es decir, vamos a ajustar la duración de los clips, seleccionando los fragmentos válidos y descartando los innecesarios”.

Los planos se clasifican en función de la figura humana:

Plano General: “Es aquel encuadre en el que no solamente vemos la figura humana sino también su campo de acción, decorado incluido. Este tipo de plano se suele usar para presentar el escenario”.

Plano de Conjunto: Se ve a la figura humana entera, cuya presencia predomina sobre el decorado.

Plano Americano o Tres Cuartos: La persona queda cortada por las rodillas.

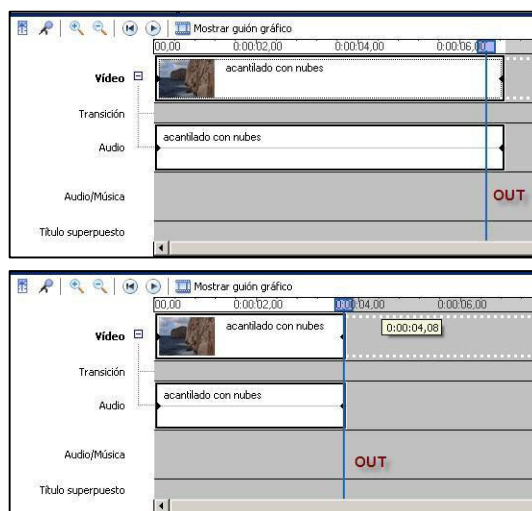
Plano Medio: “La figura humana queda cortada por debajo del pecho. Existe el Plano medio largo y el Plano medio corto, dependiendo de la línea de corte. Este plano sugiere un cierto acercamiento al personaje. Se usa habitualmente en la realización de entrevistas”

Primer Plano: El rostro de la persona ocupa la mayor parte de la pantalla. Este plano focaliza la atención en el personaje y sus sentimientos.

Plano Detalle: Es un primer plano de un objeto. Se usa para resaltar detalles.

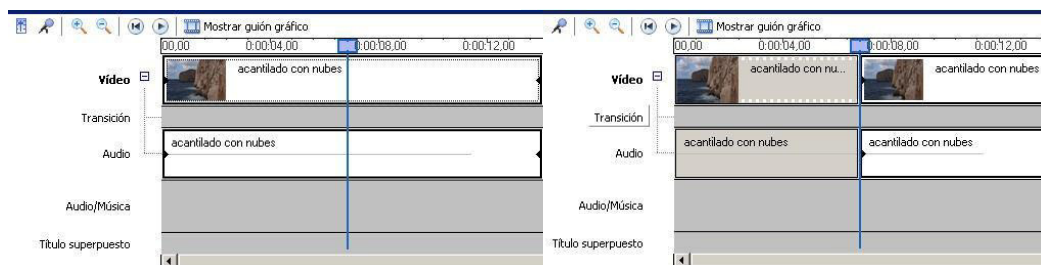
Como norma general, cuanto más se acerca la cámara a la figura humana, aumenta la intensidad dramática del plano.

Como “ya se ha dicho, debemos convertir las tomas en planos. Para ajustar la duración de los clips de vídeo, debemos seleccionar uno de ellos y arrastrarlo hasta la línea de tiempo (escala de tiempo). Una vez allí, colocamos el cursor en el inicio o el final del clip hasta que aparezcan unas flechas rojas. Con el botón del ratón pulsado, arrastramos esas flechas hacia delante o hacia detrás. De esta manera, cambiamos el punto de inicio o de final del clip, es decir, su IN y su OUT”



Vamos “colocando un clip tras otro, conformando lo que será nuestro vídeo final. De la misma forma, podemos arrastrar clips de música o audio a la línea de tiempo y acortarlos o alargarlos a nuestra voluntad”

Otra “forma de cambiar la duración de los clips de vídeo es cortándolos en un punto determinado. Lo podemos hacer de la misma manera que hemos aprendido en el apartado anterior (“subdividir clips”) o bien directamente en la línea de tiempo. Para hacerlo en la línea de tiempo, situamos el cursor azul en el punto que deseemos cortar y presionamos CRLT+L”



Para suprimir clips de vídeo o audio de la línea de tiempo, solamente hay que seleccionarlos y presionar la tecla Supr. en el teclado. El clip se borrará de la línea de tiempo pero no del panel de colecciones ni del disco duro.

Existen dos formas básicas de editar un vídeo:

- Edición por corte. Como ya hemos visto, es aquella edición en la que un plano se sucede a otro. Es la forma más simple y también la más usada.
- Edición por transiciones. Es aquella en la que los planos se unen mediante transiciones de distintas clases. Pueden ser mosaicos, ventanas, barridos, etc. La transición más usada es el fundido.

Se llama **fundido de entrada** al fundido que empieza en negro (u otro color) y encadena con la primera imagen del vídeo. Se usa para iniciar el vídeo de forma suave.

Se llama **fundido de salida** a aquel que encadena la última imagen del vídeo con una pantalla en negro (u otro color) y que sirve para dar por finalizada la narración.

Se llama **fundido encadenado** a aquel fundido que encadena un plano con otro.

En Movie Maker, encontramos las transiciones en el panel de tareas o en la barra de herramientas.



Para aplicar cualquiera de ellas, solamente tenemos que arrastrarla a la línea de tiempo y colocarla en la pista “transición”, entre los dos clips que queramos unir.

Por ejemplo, para colocar un fundido entre dos imágenes, deberemos arrastrar el icono “Atenuar” hasta la línea de tiempo, tal y como se muestra en la imagen siguiente.



Para “comprobar cómo quedan las imágenes con el fundido, presionamos la barra

espaciadora del teclado o el botón play en la línea de tiempo. También podemos detener la reproducción con la barra espaciadora”

Una “vez visto el resultado, podemos modificar la duración del fundido. Para ello, nos colocamos con el cursor sobre uno de sus extremos y lo arrastramos hacia delante o detrás mediante las flechas rojas. De esta manera, conseguiremos un fundido más corto o más largo”

La “mejor manera de conocer todas las transiciones que nos ofrece este programa es hacer pruebas con ellas; arrastrarlas a la línea de tiempo y ver cómo son. Siempre debemos tener en cuenta que cada tipo de transición puede funcionar bien con determinadas imágenes y no con otras”

El “uso repetido de transiciones puede causar cansancio visual en el espectador. No es bueno abusar de ellas, a menos que tengamos muy clara cuál es su finalidad, ya que afectan a la calidad final del producto y a su ritmo”

El ritmo de un clip se establece mediante muchos parámetros distintos, y es bueno tener en cuenta algunas nociones:

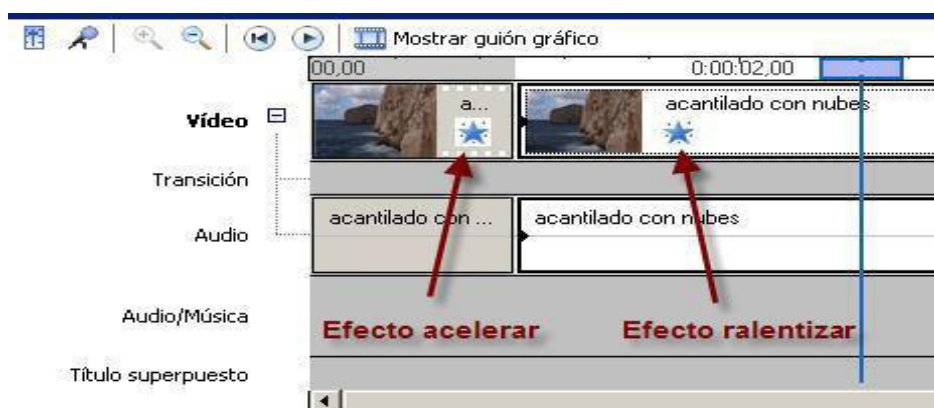
- La duración de los planos.
- El tipo de edición.
- Música.

Efectos de vídeo

Los “efectos de vídeo son filtros que podemos aplicar a las imágenes para que resulten visualmente distintas de cómo son en su origen. Movie Maker nos permite elegir entre una lista de efectos ya establecidos. Hay dos formas de aplicar un efecto de vídeo”:

- Arrastrarlo “desde el panel de colecciones (“Efectos de vídeo”) a un determinado clip en la línea de tiempo. De esta manera, aparecerá una estrella en el clip que indica que aquel clip contiene un efecto”
- Al “clicar con el botón derecho del ratón encima del clip, se abre un cuadro de diálogo llamado Efectos de vídeo. Este cuadro permite agregar o quitar los efectos que queramos. También permite priorizar unos sobre otros en caso de que el clip contenga más de un efecto”

Puede “darse la ocasión que queramos aplicar un efecto en el inicio de un clip y otro efecto en el resto. No tenemos más que cortar el clip y aplicar un efecto sobre cada uno de los subclips. Habrá que procurar que la transición de uno a otro sea fluida”



Debemos “tener en cuenta que al dividir un clip que ya contiene un efecto, dicho efecto se aplicará a los dos clips resultantes. Por tanto, para conseguir el ejercicio anterior, debemos cortar primero el clip y después agregar los efectos”

A “continuación hay una lista de los tipos de efectos de Movie Maker. Al igual que con las transiciones, la mejor manera de decidir qué efecto debe aplicarse sobre un clip es el ensayo y error. La acumulación de efectos visuales en un vídeo puede resultar contraproducente para su calidad final”

Efectos de movimiento

Acelerar, doble. Efecto que incrementa en un 100% la velocidad del clip. Si lo aplicamos dos veces sobre el mismo clip, aumentará un 200%

Ralentizar, mitad. Reduce la velocidad del clip en un 50%

Simplificar dentro. Produce un efecto de ligero Zoom-in (acercamiento de cámara) dentro del plano.

Simplificar fuera. Ligero efecto de Zoom-out (alejamiento de cámara) dentro del plano.

Titulación

Windows Movie Maker también permite añadir títulos a las imágenes.

En “el panel de tareas, clicamos sobre la opción Crear títulos o créditos. En la pantalla que encontramos a continuación, podemos deducir dos tipos de títulos distintos. Por un lado, aquellos que se incluyen antes o después de un clip y que llevan un fondo de un color determinado. Por otro lado, los títulos que tienen un fondo transparente y se superimponen a las imágenes de un” clip.



La “creación de unos y otros es muy similar. Una vez escogido el tipo de título que queremos, pasamos a una pantalla donde se nos pide que escribamos el texto del título. En la casilla de arriba escribimos el título. En caso de necesitar un subtítulo, lo introducimos en la casilla de abajo”

Una vez introducido el texto, el programa nos ofrece dos opciones de personalización:

- “Cambiar la fuente y el color del texto. Como vemos a continuación, podemos elegir la tipografía, el color, el tamaño, la transparencia y la posición del texto. También podemos seleccionar el color de fondo”

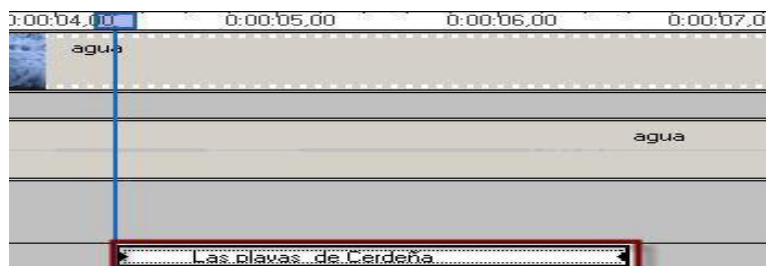


- Cambiar la animación del título
El “programa nos ofrece una serie de animaciones predeterminadas. Como en otras ocasiones, la mejor manera de elegir una de ellas es hacer varias pruebas. Clicando sobre cada una de ellas, podemos ver cómo será el resultado final en la ventana de previsualización. Si no deseamos ninguna animación, debemos elegir la” opción “Título básico”.

Vamos “a ver cómo Movie Maker trata los títulos en la línea de tiempo. Si se trata de títulos al principio o al final del clip o película, el programa los tratará como clips de vídeo independientes. Por tanto, podremos modificarlos y cortarlos de la misma manera que cualquier otro clip”



Si “se trata de títulos superpuestos a las imágenes, Movie Maker tiene prevista una pista de vídeo independiente que se encuentra en la parte inferior de la línea de tiempo. Desde esta pista, también podemos mover el título o modificar su duración”



Continuidad

Es “importante que nuestro vídeo final tenga coherencia interna, es decir, que el espectador no detecte saltos bruscos de ninguna clase”

La continuidad, o *raccord*, se refiere al mantenimiento coherente de los elementos de un vídeo

El “*raccord*” está relacionado con la coordinación, la fluidez y la armonía entre los distintos planos de un vídeo con el fin de no romper en el espectador la sensación de continuidad. El cuidado de todos los aspectos formales y dramáticos de un vídeo es necesario para que exista esa continuidad. Toda obra audiovisual deberá poner énfasis en que exista continuidad de acción, gestual, de dirección de miradas, de movimientos de cámara, de iluminación, de color, de sonido, de vestuario, de escenario, de” atrezzo, etc.

Todos “estos aspectos deben cuidarse en el momento de grabar las imágenes que requerimos para nuestro vídeo. Sin embargo, algunos de los elementos formales pueden (y deben, en muchos casos) ser retocados en la edición”

Color

Muchas “veces nos encontramos con diversas imágenes que deben editarse juntas pero que son muy distintas a nivel de iluminación o color”

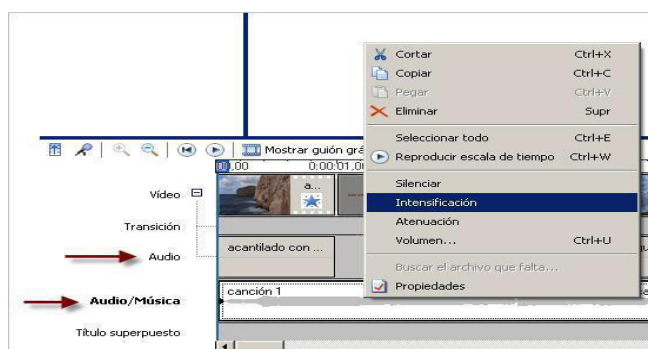
Aunque “Movie Maker no dispone de una herramienta específica para ajustar los colores de las imágenes, podemos usar diversas fórmulas que nos permitan unificar el color de nuestro vídeo”

Si “en lugar de capturar imágenes mediante un puerto Firewire o USB conectado a nuestra cámara, lo estuviéramos haciendo mediante un dispositivo de captura analógico, el programa nos ofrecería la posibilidad de configurar el brillo y el contraste del vídeo durante la captura, considerando los efectos brillo, aumentar, brillo disminuir a fin de dar contraste o color”.

Sonido

El “sonido es un elemento clave en las obras audiovisuales. Aunque el vídeo y el audio son elementos complementarios, en muchos casos es el sonido el que confiere continuidad a la obra final. Tanto si se trata de sonido ambiente como de música, un tratamiento de sonido unitario crea la sensación de fluidez entre planos. Si nuestro vídeo contiene música, ésta ayudará a crear esa sensación de continuidad. Si contiene solamente sonido ambiente (el de cámara u otro), deberemos realizar los ajustes necesarios para que todo suene de la misma manera y no haya cortes bruscos. Incluso a veces es conveniente añadir sonido ambiente a clips que no lo tienen para conseguir esa sensación de flujo” continuo.

La “línea de tiempo de Movie Maker prevé dos pistas de audio. Una de ellas, llamada Audio, corresponde al sonido asociado al clip de vídeo original, el que se captura de cámara. La otra, llamada Audio/música, sirve para introducir música o efectos de sonido que previamente hemos importado al programa. Ambas pistas permiten los mismos efectos de audio, a los que se accede clicando el botón derecho del ratón sobre el” clip:



- Silenciar: El audio no se reproduce y no se puede oír durante la reproducción.
- Intensificar: El audio se intensifica gradualmente hasta llegar al nivel de reproducción final.
- Atenuar: El audio se atenúa gradualmente hasta que ya no se puede oír.
- Volumen: Permite controlar el volumen del clip de vídeo.

El “siguiente icono activa la opción Narrar escala de tiempo. Windows Movie Maker permite grabar nuestra propia voz, narrando los acontecimientos que suceden en el vídeo o cualquier otra cosa que queramos. Para hacerlo, nos basta con tener un micrófono conectado a nuestro ordenador”

Finalizar el vídeo

Una “vez finalizada la edición, tenemos un **proyecto** que debemos convertir en **película**. Todo lo que hemos hecho hasta ahora es dar instrucciones al programa para que gestione los clips de vídeo y música que tenemos, pero no los hemos cambiado físicamente en el disco duro. Cuando acabamos, debemos convertir esas instrucciones en un clip de película definitivo. Movie Maker nos ofrece diversas posibilidades” de exportación:



Hay “que elegir la que mejor se adapte a nuestras necesidades. Escojamos la opción que escojamos, el programa nos permite, al igual que al capturar, elegir el formato que deseemos. Tal y como se especifica en la captura, habrá que tener en cuenta cuales van a ser las condiciones de recepción final. Es decir, como lo van a ver los espectadores: en un ordenador, en la pantalla de una televisión, en Internet, etc. También deberemos tener en cuenta qué formato seleccionamos previamente para capturar las imágenes. Lo ideal sería exportarlo en el mismo formato o en un formato de calidad inferior. Si lo hacemos al revés, nuestra película perderá calidad”

Si “el formato en que capturamos fue Formato de dispositivo digital, es decir, el mismo que usan las cámaras DV, será interesante guardar una copia en cinta DV. Si además queremos exportarlo a otro formato (en el equipo, en CD, etc.) también podemos hacerlo. Es conveniente siempre guardar una copia de nuestro trabajo acabado en una cinta, por si en un futuro queremos recuperarlo o cambiarlo”

Llamamos Máster a la primera copia final de nuestro vídeo

Métodos abreviados de teclado

A continuación hay una lista que nos facilita mucho el trabajo:

Guardar proyecto	Ctrl. + G
Capturar	Ctrl. + R
Importar	Ctrl. + I
Escala de tiempo/Guión gráfico	Ctrl. + T
Limpiar línea de tiempo	Ctrl. + Supr.
Reproducir línea de tiempo	Barra espaciadora / Ctrl. + W
Pausar la reproducción	Barra espaciadora
Rebobinar escala de tiempo	Ctrl. + Q
Fotograma anterior	Alt. + Flecha izquierda
Fotograma siguiente	Alt. + Flecha derecha
Cortar/dividir clip	Ctrl. + L
Acercar la escala de tiempo	AvPág.
Alejar la escala de tiempo	RePág
Ir al principio de la línea de tiempo	Inicio
Ir al final de la línea de tiempo	Fin
Ver en pantalla completa	Alt. + Intr.
Control de volumen de audio	Ctrl. + U
Finalizar película	Ctrl. + P

Anexo N° 14: Evidencias Fotográficas

Aplicando la Encuesta de entrada de Pre Test al Grupo Experimental:
Aplicación de las TICs en el aprendizaje de Historia y Geografía del Área
de Personal Social en los estudiantes de la especialidad de primaria del I.S.P.P.
'Raúl Porras Barrenechea' de Jesús María



Aplicando la Encuesta de entrada de Pre Test al Grupo Control



Aplicación de las TIC en el aprendizaje de Historia y Geografía del Área de Personal Social en los estudiantes de la especialidad de primaria del ISPP 'Raúl Porras Barrenechea' de Jesús María



En el laboratorio de computo del Instituto Superior Pedagógico 'Raúl Porras Barrenechea' acompañado por el Dr. Ender Barrios, responsable Académico



Presentando a los estudiantes de la especialidad de primaria del Instituto Superior Pedagógico 'Raúl Porras Barrenechea' la aplicación Windows

Movie Maker, un software didáctico para elaborar videos.



Explicando la descripción de las herramientas de Windows Movie Maker:

Los paneles, el guión gráfico y escala de tiempo y el monitor de vista previa.



Explicando cómo importar archivos de vídeo, imágenes y audio en Windows Movie Maker: Archivos de video, archivos de audio y archivos de imágenes.